GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

WRZESIEŃ (09/2000)

INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6zł 90gr

CALL ME 0700.
6.90 za numerek + VAT

09

recenzje

DIABLO 2
ICEWIND DALE
SUBMARINE TITANS
VAMPIRE

tylko u nas!

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

zapowiedzi

IN COLD BLOOD
BLAIR WITCH PROJECT
NO ONE LIVES FOREVER

imadła

DIABLO 2
SHOGUN: TOTAL WAR
MDK 2
GROUND CONTROL

hardware

KUPUJEMY
KOMPUTER 2000

reklama

Już w sprzedaży

Wyrusz do leżących na północ od miasta Baldur's Gate mroźnych terenów

ICEWIND DALE

Więcej informacji na str. 130-131

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418 09>

9 771507 841007

Projekt okładki: Pegaz Ass *Grafika: © 2000 TAKE 2 Heavy Metal F.A.K.K.2*

Przygotuj się na prawdziwą akcję!

MDK2

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Oceny gry MDK2
w polskiej prasie
komputerowej

CD Action
9/10

Gry Komputerowe
88%

Magazyn IO
90/100

Reset
8,5/10

GRATIS!

W opakowaniu niespodzianka:
pełna wersja pierwszej części gry MDK w polskiej wersji językowej!

pochodzenie . . . . . Ziemia, koniec XX wieku
przeznaczenie wywoływanie stanu zadowolenia i satysfakcji
zawartość . . . . . czysta akcja
cena . . . . . 79 zł
termin . . . . . wrzesień
język . . . . . polski

Niebezpieczeństwo doskonałej zabawy potęguje obecność płytki z pierwszą częścią gry. Zaskakujący jest zupełny brak opłaty za ten element pakietu!

Więcej informacji o grze MDK2... http://mdk2.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

BioWARE CORP
Interplay

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

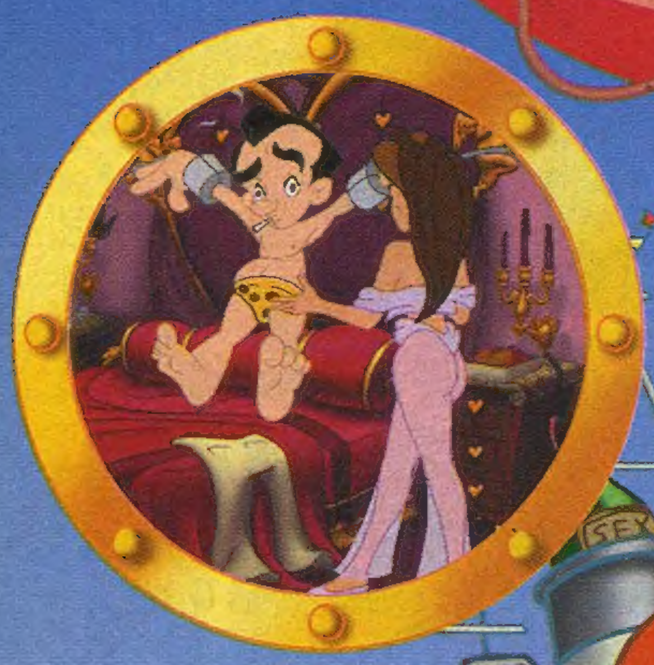
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
© 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK,Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone.

Przejmij sprawy w swoje ręce na ogromnym liniowcu pełnym odlotowych panienek.
Tylko od ciebie zależy czy przyjemnie dopłyniesz do celu...

Miłość na fali

LARRY® 7

W roli głównej Jerzy Stuhr!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
69
ZŁOTYCH

SIERRA™

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 1997-2000 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.

new s service
MENU
wrzesień 2000
http://www.ssonline.com.pl/
82

NO ONE LIVES FOREVER
Nikt nie żyje wiecznie... Oprócz mnie!

8 Sserwis Informacyjny

14 W przygotowaniu

14 .....Battle Isle: The Andosia War
25 .....Blair Witch Project
18 .....Destroyer Command
19 .....Harpoon 4
26 .....Homeworld: Cataclysm
22 .....Kingdom Under Fire
24 .....No One Lives Forever
16 .....Project IGI
20 .....Startopia
21 .....Settlers 4
23 .....Starship Troopers
27 .....The Ward
17 .....Tribes 2

28 Na pięć minut przed

28 .....Heavy Metal – F.A.K.K.2
30 .....In Cold Blood
32 .....Metal Gear Solid

34 Kombat Korner

34 .....Dead or Alive 2

36 Recenzje/Opisy

54 .....Arcatera
62 .....Dark Reign 2
50 .....Deus Ex
38 .....Diablo 2 (multiplayer)
36 .....Diablo 2 (singleplayer)
58 .....F1 World Grand Prix
59 .....Grand Prix 3
66 .....Hype: The Time Quest
40 .....Icewind Dale
57 .....Kiss Psycho Circus: Nightmare Child
64 .....Legoland
52 .....Pompei: Legenda Wezuwiusza
61 .....Reach for The Stars
67 .....Skout PL
65 .....SimCity 3000 Unlimited Version
46 .....Submarine Titans
48 .....Terminus
60 .....The Dukes Of Hazzard: Racing For Home
42 .....Vampire: The Masquerade Redemption
56 .....Vietnam: Black Ops

68 Data Disc

69 .....Pharaoh: Cleopatra
68 .....Rollercoaster Tycoon

70 Strefa Zrzutu

72 W imadle

72 .....Diablo
78 .....Ground Control
82 .....MDK 2
74 .....Shogun: Total War
86 .....The Longest Journey
88 .....Thief 2: The Metal Age cz.2

92 Hardware

96 .....Głośniki
92 .....Komputery – 2000
97 .....Mini Force Feedback
97 .....Samsung Combo
95 .....Tunery USB

99 KGB

110 Cybernet

114 .....Nano? Ano!
110 .....News www
118 .....Ostatnia broń Luftwaffe
116 .....Peryskop w górę
113 .....Serwisy muzyczne
120 .....WAP
112 .....Ziny growe

Konkursy

91 .....Blair Witch Project
94 .....Kleopatra
129 .....Majesty

128 Manga Room

128 .....Mononoke Hime
125 .....W następnym numerze

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Konrad „*kkk*“ Kwiatkowski
Piotr „*Raven*“ Leszczyński
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Mateusz „*Banzai*“ Ożyński
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Jacek „*Randall*“ Piekara
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Rafał „*Zulu*“Skrzypek
Piotr „*Sokół*“ Sokołowski
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 120.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

BLAIR WITCH PROJECT
Ciemno wszędzie... głucho wszędzie... Co to będzie, co to będzie!?

HEAVY METAL F.A.K.K.2
Dla fanów ostrego metalu, krwawej masakry i seksownych lasek!

DIABLO 2
Ale kicha! Już ASTERIX & OBELIX był lepszy ;)

Minęły wakacje, czas update'ować sprzęcior albo kupić nowego blaszaka. Tylko jakiego? Posłuchajcie rad „starego” Pooha.

W dzisiejszych czasach komórka jest równie niezbędna i powszechna jak szczoteczka do zębów. A jak ma się do tego WAP?

HOMEWORLD: CATACLYSM
Mocna rzecz! Mocniejsza niż trzęsienie ziemi, wybuch wulkanu czy tajfun!

IN COLD BLOOD
Zachowaj zimną krew. Po grze w VAMPIRE nie będzie to trudne, hehe...

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION
Dobra, koniec tej maskarady. Przyznajemy się – jesteśmy wampirami!

SUBMARINE TITANS
Grając w tego RTS–a, koniecznie puść sobie „Yellow Submarine"!

ICEWIND DALE
AD&D rulez! System stary, ale jary! Przekonajcie się sami.

Lista Przebojów v.1.3

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. ***Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.***
2. ***Głosy przyjmujemy wyłącznie:***

a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;

b) w e–mailach z tematem/subject: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.

3. ***O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.***
4. ***Podliczenie głosów następuje 15. dnia każdego miesiąca.***
5. ***Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.***

Dziękujemy za ogromne zainteresowanie Listą. Otrzymaliśmy masę e–maili i wiele kartek. Zapoznajcie się powtórnie z zasadami – zaszła minimalna zmiana, stąd wersja 1.2. Poniżej prezentujemy pierwsze wyniki.

TOP 5!

1. DIABLO 2	!
2. QUAKE3: ARENA	▲
3. UNREAL TOURNAMENT	▲
4. DIABLO	▼
5. PLANESCAPE: TORMENT	▼

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

lista@ssonline.com.pl

SKALA OCEN:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

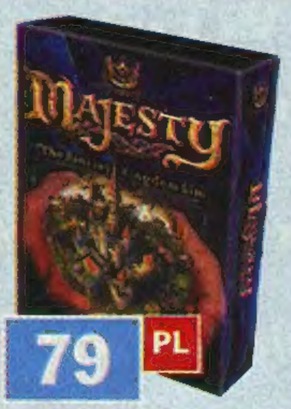
8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

10 – ***GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

49 PL



79 PL

79 PL GRATIS

89 PL

95 PL

99 PL

119 PL

69 PL

159 PL

MEGA HIT - DIABLO II

159 PL

Wśród osób, które do 30 września zamówią grę Diablo II zostanie rozlosowanych 3 figurki Diablo. W sprzedaży również angielska wersja gry Diablo II.

NASZA OFERTA

49 PL

49

49 PL

49 PL

69 PL

69

69 PL

69 PL

69 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79 PL

79

89 PL

99

99

99 PL

99

119 PL

119

119

119

159

159 PL

FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/SZT. WYS. 15 CM.

DIABLO

BARBARIAN

UNRAVEIER

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, 36-cio stronicowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz Mega–konkursy!

CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI

47

MAGIC THE GATHERING

Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MtG w języku polskim

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING MERCADIAN MASQUES

W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz 75 kart.

15 kart - cena 19 zł
75 kart - cena 47 zł

DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING NEMESIS

W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart.

15 kart - cena 19 zł

19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING PROPHESY

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

23

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie Planescape.

49

Pokémon World

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

Niniejsza reklama jest własnością Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com.pl

adres
ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

+ gra KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA o wartości 69 złotych

GRATIS

ICEWIND DALE PL

Icewind Dale to kolejna niezwykla gra twórców „Baldur's Gate" i „Planescape: Torment". Fascynująca wyprawa w świat magii i miecza, smoków oraz niesamowitych zjawisk. To gra, która powstała na podstawie powieści zatytułowanej „Trylogia Doliny Lodowego Wichru". Fascynująca przygoda, której akcja osadzona została w roku 1281 wprost oszołomi Cię możliwościami eksploracji ogromnych miast, świątyń, głębokich lochów, podziemnych jaskiń, przerażających więzień, prastarych ruin i wielu innych lokacji. Przy pomocy magii i wiernych przyjaciół (Twoja drużyna może się składać z 6 osób) stawisz czoła najbardziej niebezpiecznym potworom. Czy jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

Zamawiając przed premierą otrzymasz: Pełną wersję gry „Kroniki Czarnego Księżyca" o wartości 69 złotych.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

+ gra TZAR o wartości 69 złotych

GRATIS

BALDUR'S GATE II PL

Kontynuacja najlepszej gry RPG wszech czasów. Baldur's Gate II oferuje: ogromny świat Forgotten Realms znany z pierwszej części gry powiększony o nowe, olbrzymie przestrzenie, wielu nowych znanych z książek bohaterów i mnóstwo wspaniałych przygód.

Zamawiając przed premierą otrzymasz:
starter Magic the Gathering oraz pełną wersję gry „Tzar".

UWAGA!
Osoby, które zamówią u nas w terminie do 10 grudnia 2000 grę Baldur's Gate 2 wezmą udział w losowaniu dwóch wspaniałych komputerów multimedialnych.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

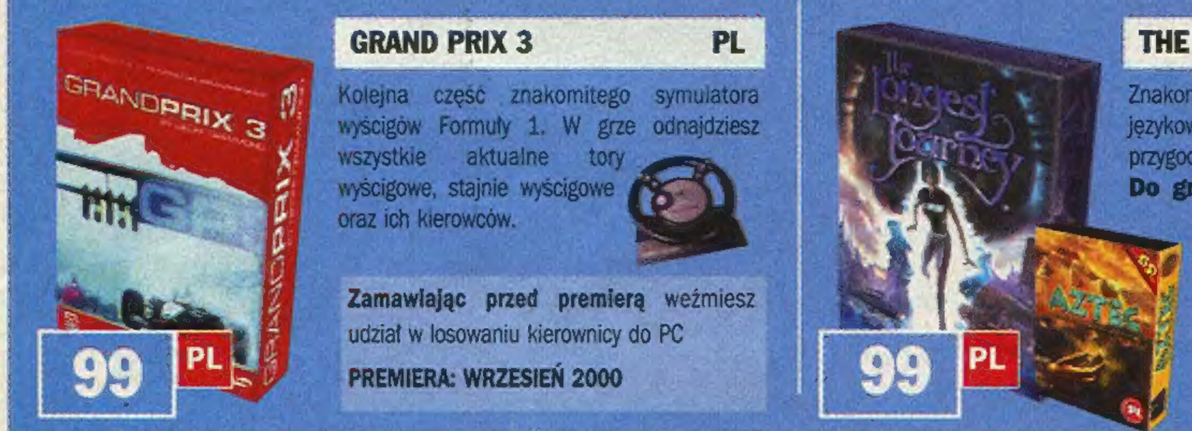
Szczegółowe zasady promocji Baldur's Gate II określa regulamin dostępny w siedzibie Centrum Sprzedaży Wysyłkowej sp. z o.o.

GRAND PRIX 3 PL

Kolejna część znakomitego symulatora wyścigów Formuły 1. W grze odnajdziesz wszystkie aktualne tory wyścigowe, stajnie wyścigowe oraz ich kierowców.

Zamawiając przed premierą weźmiesz udział w losowaniu kierownicy do PC

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000



THE LONGEST JOURNEY PL

Znakomita gra przygodowa w pełnej polskiej wersji językowej. Jako April przeżyjesz niezapomniane przygody w olbrzymim świecie.

Do gry dołączona jest pełna wersja gry przygodowej Aztec w polskiej wersji językowej - GRATIS.

Zamawiając przed premierą na pewno nie pożałujesz. Szczegóły już wkrótce.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2000

THE SETTLERS IV PL

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę". Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

Zamawiając przed premierą na pewno nie pożałujesz. Szczegóły już wkrótce.

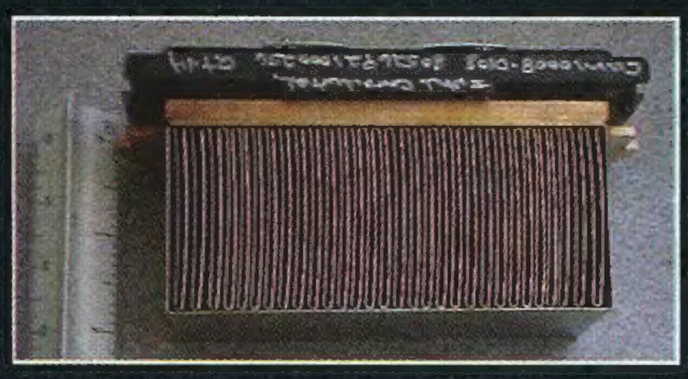
PREMIERA: GRUDZIEŃ 2000

Już 1 lipca otwarcie nowego sklepu internetowego. Znajdziesz w nim wszystko co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

PRZEZ INTERNET NAJTANIEJ W KRAJU! SPRAWDŹ NAS!

WWW.WIRTUALNY.COM.PL

Na przełomie lipca i sierpnia Intel zaprezentował PIII działający z zegarem 1,13 GHz. Firma ogłosiła też, że zamierza przenieść PIII w technologię 0,13 mikrona oraz wyposażyć go w magistralę 200 MHz, by mógł konkurować z Mustangiem firmy AMD. Tak jak to było w przypadku PIII 1 Ghz, tak i ten model dostępny będzie w ograniczonych ilościach i tylko dla największych producentów komputerów (Dell i IBM). Jego cena wynosi 990 dolarów. Zmniejszono też cenę PIII 1000 MHz do 750 dolarów. Jest to jednak tylko symboliczna obniżka, bo przynajmniej na razie dostępność tych procesorów jest znikoma!



Firma 3dfx, pomimo trudności z dostarczaniem akceleratorów (Voodoo 5 6000 jest już znacznie opóźniony), przedstawiła swoje optymistyczne plany na przyszłość. Owocem niedawno zakończonej fuzji z firmą GigaPixel jest prototyp układu, który ma być konkurencją dla GeForce 2 GTS nVidii. Według obserwatorów akcelerator oparty na tym układzie był wyraźnie szybszy od GTS-a, ale zważywszy, że jego premiera nastąpi najwcześniej w IV kwartale tego roku, konkurował będzie nie z GTS, tylko jego następcą i wtedy tak różowo już raczej nie będzie... Jednocześnie 3dfx pracuje nad drugim układem - o kodowej nazwie Rampage. Jego specyfikacja to: obsługa 200 MHz pamięci DDR o przepustowości 6,4 GB/s, 4 piksele/s, 75 mln polygonów/s, AGP 4x, technologia 0,18 mikrona, 200-MHz zegar rdzenia procesora, obsługa sprzętowego T&L oraz quad Texturing. Pojawią się także wersje 2- i 4-procesorowe o odpowiednio zwielokrotnionej wydajności! Ich sprzedaż ma rozpocząć się pod koniec tego roku! (Czyżby zapowiadało się szybkie zastąpie-

POLSKI RYNEK

CD PROJEKT

W tym miesiącu CD Projekt zamierza wypuścić na rynek następujące tytuły: ICEWIND DALE – [2xCD], w całości po polsku, w pudełku oprócz kompaktów i instrukcji znajdzie się kilkudziesięciostronicowy poradnik (6 września, cena 99 zł), zestaw MDK2 + MDK1 w całości po polsku (12 września, 79 zł), THE RING [6xCD] w całości po polsku (20 września, 79 zł), B–17 FLYING FORTRESS 2 w wersji oryginalnej (20 września, 99 zł), GP3 w wersji oryginalnej oraz EARTHWORM JIM 3D w całości po polsku (27 września, 69 zł). W zasadzie są to same interesujące tytuły, do których – jak przypuszczam – nie muszę specjalnie nikogo namawiać.

IPS

We wrześniu IPS ma zamiar wydać: FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2001, NHL 2001, SIMS EXPANSION DISK, WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES, DEUS EX, HITMEN: CODENAME 47, PROJECT IGI, HOMM 3: SHADOW OF DEATH, MIGHT & MAGIC 8, COLIN McRAE RALLY 2, DELTA FORCE: LAND WARRIOR, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER, LUCKY LUKE: TWOJE KRESKÓWKI, SMERFY: TWOJE KRESKÓWKI, SMERFY I NATURA, O DWÓCH TAKICH CO POPSULI KSIĘŻYC oraz grę edukacyjną TYMOTEUSZ.

MIRAGE

W trzecim kwartale 2000 roku Mirage zapowiada wydanie gier: KONDOTIERZY CZASU PL (Mirage), SYDNEY 2000 OLYMPIC GAMES (Eidos), SHEEP! (Empire) i BALTTLE OF BRITAIN (Empire). Przypuszczalnie najważniejszym tytułem będzie tu BATTLE OF BRITAIN, na którą od dłuższego czasu oczekują miłośnicy podniebnych starć.

PLAY-IT

W ciągu najbliższych tygodni najważniejszymi tytułami tej firmy będą: (22.08.00) WARLORDS: BATTLECRY za 99 zł, (05.09.00) MOHO na PSX za 199 zł, (12.09.00) HEAVY METAL: F.A.K.K. 2 za 159 zł, (12.09.00) MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION na PSX za 69 zł, (26.09.00) REACH FOR THE STARS za 99 zł, HOMEWORLD CATCLYSM (159 zł), SWAT 3D: ELITE EDITION (159 zł) oraz ULTIMATE SOCCER MANAGER 2000 (159 zł).

TOPWARE

Wśród przewidywanych do wydania tytułów firmy Topware we wrześniu znajdziemy między innymi gry: AGHARTA, MIDNIGHT RACING, THE MOON PROJECT: WORLD WAR 3, IRON DIGNITY oraz IT CAME FOR ZOG.

ZE ŚWIATA:

LOOKING GLASS

Według nie do końca jeszcze potwierdzonych informacji firma Looking Glass Technologies (znana między innymi z serii THIEF i FLIGHT UNLIMITED) została wykupiona przez Intemetrics, przedsiębiorstwo zajmujące się systemami informatycznymi oraz symulatorami wojskowymi. Siedzibą firmy jest Cambridge (w Stanach). Michael Alexander, przedstawiciel prasowy Intemetrics, nie potwierdził, ale też nie zaprzeczył informacji o przejęciu LG. Intemetrics pracowała w przeszłości nad siecią Engage Games, jak również nad wysokobudżetowymi symulatorami śmigłowców i modułów kosmicznych na potrzeby wojskowe. Przedstawiciele firmy wyrazili chęć produkowania gier na N64, lecz jak na razie żadne konkretne tytuły nie zostały zaproponowane. Jaka jest przyszłość Looking Glass w Intemetrics, czas pokaże.

ECTS

W przyszłym numerze NSS będziecie mieli okazję zapoznać się z relacją z drugich co do wielkości targów gier komputerowych na świecie – londyńskiego ECTS. Oprócz zdjęć obrazujących szaleństwo growe znajdziecie tam sporo konkretnych informacji i bardzo ciekawych zapowiedzi. Nie przegapcie tego!

NAJNOWSZE GRY:

HALO

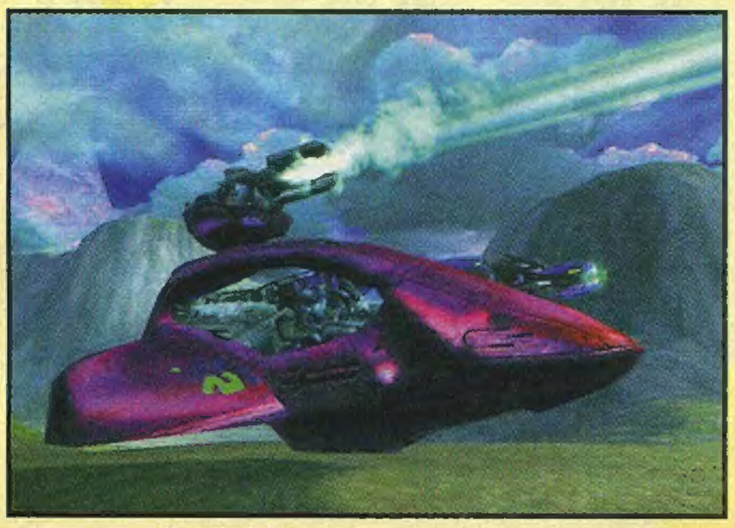
Sto lat od chwili obecnej ludziom udało się założyć osiem kolonii na pozaziemskich planetach. Olbrzymim wysiłkiem rozpoczęto kolonizację oraz dalsze badania przestrzeni kosmicznej. Jednak nie wszystkim w smak była ekspansja naszej rasy. Ludzie napotkali na swojej drodze Covenant – sojusz Obcych, który postanowił zniszczyć raz na zawsze zagrożenie ze strony Błękitnej Planety. Technologia, jaką dysponuje Covenant, znacznie przewyższa ludzką. Kolonie, jedna za drugą zamieniały się w pobojowiska, aż

wreszcie padł ostatni świat – planeta zwana Reach. Z planety uciekł jeden statek. Żeby nie zdradzić położenia Ziemi, poleciał w pustkę kosmiczną w kierunku niezbadanej gwiazdy. A tam znalazł sztucznie stworzony świat. Miał on formę gigantycznego pierścienia o średnicy 10 000 kilometrów, który obraca się wokół własnej osi, by zapewnić sztuczną grawitację (siła odśrodkowa). Gdy ludzie ze zdumieniem wpatrywali się w artefakt wykonany przez dawno wymarłą rasę – potężniejszą nawet od Covenant, ich statek został trafiony przez ścigających go Obcych. Kilku małym grupkom marines udało się wylądować i ukryć na planecie. Niedługo potem znalazł się jeden odważny człowiek, który zdołał zgromadzić

rozbite jednostki i rozpoczął desperacką wojnę partyzancką przeciwko żołnierzom Covenant. Tym człowiekiem jesteś Ty.

Według niektórych HALO jest odpowiedzią firmy Bungie (MYTH 1 i 2) na grę TRIBES. I rzeczywiście, są pewne podobieństwa. Jest to gra akcji TPP, w której może uczestniczyć więcej niż jeden gracz (opcja multiplayer). Znajdziesz w niej zarówno rozległe obszary otwartego terenu, jak również bardzo dobrze wykonane wnętrza. Pierwszą rzeczą, która rzuca się tu w oczy, jest grafika – robi naprawdę kolosalne wrażenie. Interesującą opcją jest możliwość przemieszczania się różnymi pojazdami. Niektóre z nich mogą nawet przewozić kilku graczy (np. jeden prowadzi, a drugi strzela z działka). Daje to bardzo duże możliwości i z pewnością urozmaica grę. Według zapewnień twórców (a ludziom z Bungie raczej można wierzyć) HALO ma posiadać bardzo skomplikowane algorytmy Sztucznej Inteligencji komputerowych przeciwników. Ma też dawać sporą dowolność taktyczną, dzięki której będzie można wedle woli planować ataki (możliwość wysłania zwiadu i mnóstwo innych).

Jak na grę strategiczną HALO ma sporo elementów RPG. Przede wszystkim nie ma żadnego podziału na levele. Walczysz z Obcymi tak, jak uznasz za stosowne. Sam możesz wybierać, gdzie i kiedy uderzysz, zaś w miarę postępów w grze odkrywasz po kawałku historię sztucznego świata Halo. Innym niezwykle interesującym pomysłem jest dynamiczny teren. Jeżeli zniszczysz bazę Covenant i splądrujesz ją, może okazać się, że gdy następnym razem tam wrócisz, będzie już częściowo odbudowana. Ale równie dobrze może być opuszczona i zarośnięta pnączami. Świat w HALO jest jak najbardziej „żywy". Muszę przyznać, że zauroczyła mnie ta gra i z olbrzymią niecierpliwością będę na nią czekał. Jeszcze nigdy nie zawiodłem się na produkcie firmowanym przez Bungie, więc myślę, że i tym razem czeka nas mnóstwo dobrej zabawy.



DIRT TRACK RACING

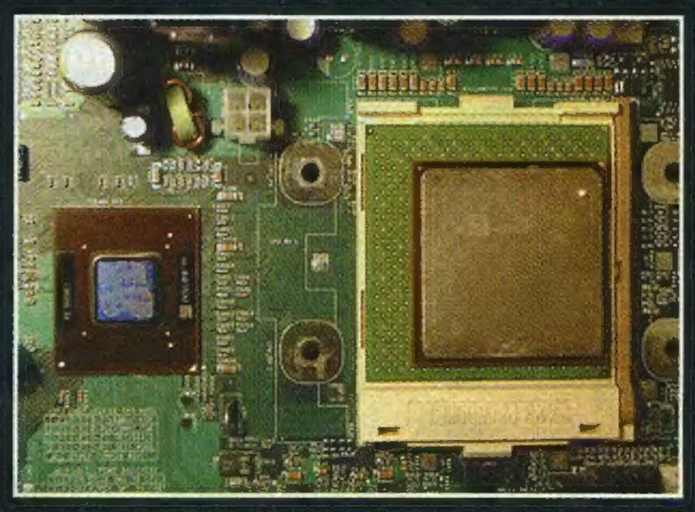
Zawody pojazdów określanych mianem „sprint cars" są przez wielu uważane za jedną z najbezpieczniejszych dyscyplin samochodowych, gorszą nawet od F1 i Nascara. I rzeczywiście, pędząc 170 na godzinę po wyboistej drodze małym, lekko osłoniętym samochodem, można słusznie się przestraszyć. DIRT TRACK RACING daje nam okazję doznać takich wrażeń bez ryzykowania uszczerbku na zdrowiu czy życiu. Gra wykorzystuje dość udany engine Powerslide'a. Modele pojazdów są bardzo dokładne (najfajniej wygląda tylne „skrzydło", zapewniające dobre dociskanie do podłoża przez opór powietrza). Również teren prezentuje się znakomicie. W demie dostępne są dwa tory – Eldora i Terre Haute (prawdziwe), w pełnej wersji dojdą między innymi Williams Grove, Knoxville i Hagerstown (również wykonane na podstawie istniejących torów). W sumie tras ma być dwadzieścia. Ponadto dostępnych będzie pięćdziesiąt modeli pojazdów. Oczywiście będzie też opcja „replay", dzięki której mógł będziesz obejrzeć najefektowniejsze kraksy (a zapowiada się ich sporo). Pojedyncze wyścigi, turnieje i mistrzostwa – wszystko to zapewni dobrą zabawę na wiele godzin.

FALLOUT TACTICS

Jedna z najlepszych serii RPG doczeka się wkrótce części strategicznej. Akcja FALLOUT TACTICS rozgrywa się pomiędzy wydarzeniami z pierwszej i drugiej części FALLOUTA. Po zwycięstwie nad mutantami Bractwo Stali wyrusza

nie rodziny Voodoo 5 układami Rampage?!?). 3dfx ogłosiła też swe plany wejścia na rynek konsolowy. Otóż ma już opracowaną technologię, która podobno z łatwością pokona X-Boksa, tworzonego przez Microsoft i nVidię (ten pierwszy zapowiedział, że premierę, która ma się odbyć w 3 kwartale 2001 roku, poprzedzi potężna kampania reklamowa – warta 500 mln dolarów!). 3dfx najchętniej współpracowałby z Sony, ale ta firma nie potrzebuje pomocy. Zwłaszcza że pod koniec lipca przedstawiła następcę procesora graficznego będącego sercem PlayStation2. Układ o nazwie GScube jest szesnastokrotnie potężniejszy od PSX2. Jego podstawowe parametry to: 1,2 Gigapolygonów/s oraz wypełnianie na poziomie 37,7 Gigapikseli/s!!! Mówiąc o projekcie mogącym pokonać X-Boksa, 3dfx nie miała chyba na myśli takiego monstrum...:)

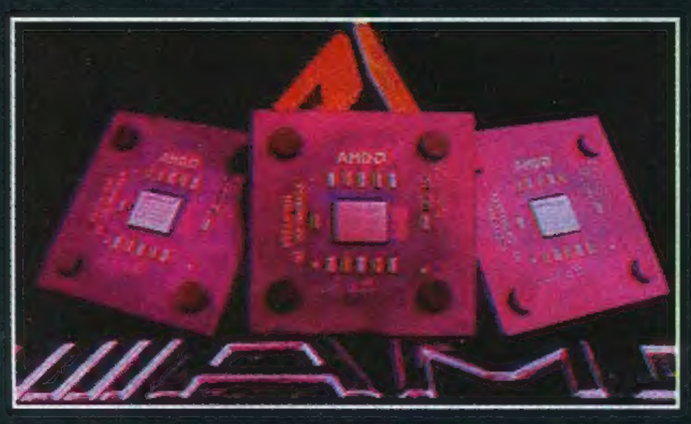
Pomimo zapowiedzi, jakoby procesor PIV (Willamette) miał współpracować tylko z pamięciami RAMBUS, pod koniec lipca Intel ogłosił, że pracuje nad chipsetem Brookdale, który ma obsługiwać zarówno PC SDRAM 133, jak i DDR SDRAM. Plotki głoszą, że w ten sposób Intel złamał nieoficjalną umowę z firmą Rambus, zgodnie z którą zobligowany jest do promowania pamięci tej firmy i niekorzystania przez najbliższe lata z konkurencyjnej pamięci DDR. Taka umowa tłumaczyłaby, dlaczego pomimo słabych wyników pamięci RAMBUS w benchmarkach Intel tak zaciekle promował ten standard. Niestety, premiera tego produktu nastąpi dopiero w III kwartale przyszłego roku. Za to znacznie wcześniej – bo pod koniec tego roku – na rynku pojawią się chipsety konkurencji (VIA i ALI), obsługujące pamięci DDR oraz procesor PIV. I pomimo wcześniejszych zapowiedzi Intel najprawdopodobniej udzieli tym firmom licencji na tego typu układy... Ostatnie posunięcia Intela sugerują, że pamięci



RAMBUS są bez przyszłości (przynajmniej w obecnej postaci), a lepszym rozwiązaniem jest tańszy i tak samo wydajny DDR!

nVidia zapowiedziała wkroczenie na rynek chipsetów obsługujących płyty główne! Pierwszy układ zintegrowany z którymś GeForcow drugiej generacji i obsługujący pamięci DDR pojawi się pod koniec tego roku. Do sprzedaży wejdzie w dwóch wersjach: pierwsza obsługiwać będzie procesory PIII, a druga Athlony. Natomiast w I kwartale 2001 roku swoją premierę będzie miał dwukanałowy kontroler pamięci DDR SDRM. W nim także będzie zintegrowany układ nVidii. Czy firma ta ma problemy ze sprzedażą swoich procesorów graficznych, że szuka dodatkowego rynku zbytu, oferując chipsety do płyt głównych?

Ciekawe newsy dotarły ostatnio z AMD... Otóż ta firma ma już podobno pierwsze wersje procesora SledgeHammer, które rozsyła do największych producentów komputerów. Dla przypomnienia... SledgeHAmmer to następca całej rodziny Athlonów, pierwszy 64-bitowy procesor firmy AMD. Jego premiera zapowiadana była najwcześniej na I kwartał przyszłego roku, a tu nagle okazuje się, że AMD ma już prawie gotowy procesor! Intel znowu ma duży problem – z powodu problemów produkcyjnych jego 64-bitowy Itanium pojawi się dopiero w IV kwartale tego roku. I ku zaskoczeniu Intela okazać się może, że na rynku będzie już konkurencyjny układ AMD! I znowu trzeba będzie obniżać ceny, a wszystko przez to AMD:)

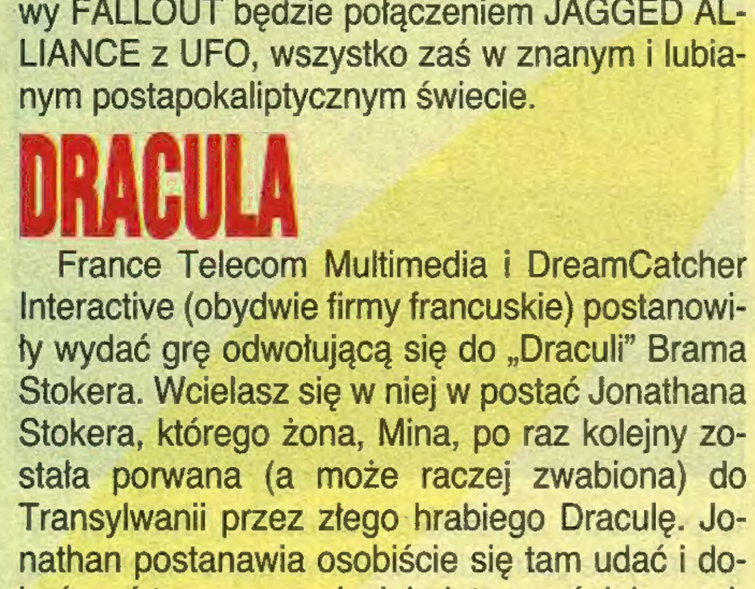


Firma Abit wkracza na rynek z cyfrowym systemem audio Arcadia. W jego skład wchodzą: karta dźwiękowa AU-10 zgodna z standardem PCI 5.1, którą obsługuje procesor ForteMedia FM801, 6 głośników (5 satelit i 1 subwoofer) oraz pilot obsługujący cały ten zestaw. Oczywiście Dolby Di-

w świat, by dalej walczyć o dobre imię ludzkości z wszelkiego typu potworami, które plączą się po skażonej radioaktywnie Ziemi. Cała fabuła zaczyna się w Chicago, potem zaś będziesz miał okazję powłóczyć się po rozległych obszarach Stanów Zjednoczonych (oprócz Zachodniego Wybrzeża, które zostało już wyeksploatowane w dwóch pierwszych częściach gry). Bez zmian pozostał system charakterystyk, dodano natomiast parę nowych elementów, ułatwiających taktyczne rozgrywanie starć. Prowadzić będziesz sześciu solidnie opancerzonych „braciszków". Interesującą opcją jest możliwość poruszania się pojazdami. W części drugiej co prawda można było jeździć samochodem, lecz w uproszczony sposób. W FALLOUT TACTICS dopracowano to do tego stopnia, że można nawet strzelać w opony, by unieszkodliwić wrogi pojazd. Nowy FALLOUT będzie połączeniem JAGGED ALLIANCE z UFO, wszystko zaś w znanym i lubianym postapokaliptycznym świecie.

DRACULA

France Telecom Multimedia i DreamCatcher Interactive (obydwie firmy francuskie) postanowiły wydać grę odwołującą się do „Draculi" Brama Stokera. Wcielasz się w niej w postać Jonathana Stokera, którego żona, Mina, po raz kolejny została porwana (a może raczej zwabiona) do Transylwanii przez złego hrabiego Draculę. Jonathan postanawia osobiście się tam udać i dokończyć to, co zaczął wiele lat wcześniej – podczas pierwszego starcia z wampirem. Fabuła, jak widać, jest prosta jak schemat cepa. Ale za to oprawa graficzna jest na niezwykle wysokim poziomie. Gra przygotowana była ponoć z myślą o początkujących graczach, i rzeczywiście, w porównaniu z innymi przygodówkami zagadki są bardzo proste. Fabuła jest, niestety, kompletnie liniowa. Najmocniejszą stroną są tu niesamowicie dokładnie wyrenderowane postacie – każdy detal, każda zmarszczka czy żyłka jest widoczna



(mam nadzieję, że widać to na screenach). DRACULA nie jest może grą ambitną, ale ze względu na niezaprzeczalne walory estetyczne może kogoś zainteresować.

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD

Na rynku jest już całe mnóstwo produktów poświęconych tematyce II wojny światowej i starć na różnych jej frontach. Jednak zawsze brakowało takiej, w której można by dowodzić całymi regimentami czy brygadami, bez bawienia się

w taktyczne rozgrywki. COMBAT COMMAND 2 zapełnia tę lukę. Ta gra to teoretycznie druga część serii, jednak z powodzeniem można o tym zapomnieć, gdyż część pierwsza wyszła w połowie lat 90. i nie osiągnęła żadnego znaczącego sukcesu. COMBAT COMMAND 2 to klasyczna komputerowa wersja planszowej gry z żetonikami. Znajdziemy w niej wszelkie charakterystyczne dla tego gatunku elementy, jak heksy, uproszczony zestaw współczynników itp. Walka i ruch podzielone są na tury – jak w większości tego typu gier. Mocną stroną CC2 jest duża różnorodność jednostek, samej piechoty jest kilkanaście rodzajów (m.in.: Rifle, Engineer, Airborne, Glider, Mountain, Commando, Armored Infantry, Armored Engineer, Machine Gun). Dostępnych będzie 20 rozgrywających się na różnych frontach scenariuszy, a dla nienasyconych dołączony będzie

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER im GROUP

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SUPERPROMOCJA
TYLKO WE WRZEŚNIU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:**

- **119 zł DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

POLECAMY

POLECAMY

DODATKOWO
wśród wszystkich klientów którzy zamówią FIFE 2001 rozlosujemy:
- 5 t-shirtów z podpisami członków polskiej reprezentacji
- 5 oryginalnych joypadów firmy Electronic Arts
- 20 mouse padów

W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Freespace 2 pl	79	Railroad Tycoon 2	45
Aztec pl	69	Ground Control	159	Rollercoaster Tycoon pl	69
Blair Witch Project 1	99	Half-Life Gener. + T-shirt	159	Rollercoaster Tycoon misje pl	45
C&C: Worldwide Warfare	119	Heavy Metal: FAKK 21	159	Settlers 4 pl	tel.
Championship Manager 2000	125	Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Star Trek: Klingon Academy	tel.
Cicilization 3+mouse pad+plakat	89	Hugo pl + T-shirt gratis	99	Starcraft	99
Commandos 2	tel.	Kiss - Psycho Circus	159	Swat 3: Elite Edition	159
Croc 2	109	Konung - Legend of the Nortgh pl	99	Tachyon	99
Crime Cities pl	99	Liga Polska Manager 2000 pl	99	Thief 2	149
Dark Reigh 2	179	Magix MP3 Maker pl	tel.	Time Commando + LBA 2	65
Driver	75	Magix Music Studio Gen. 5 pl	tel.	Traitors Gate pl	79
Earthworm Jim 3D pl	tel.	Might & Magic 7 pl	79	Transport Tycoon De Luxe	45
Earth 2150 pl	89	Mortyr pl + t-shirt	69	Tzar pl	69
Faust pl	79	Need for Speed 5 Porsche	119	Vampire	199
Fifa 99	85	Odyseja w poszuk. Ulissesa pl	tel.	Wehikuł Czasu pl	79
Final Fantasy 8 + Mouse Pad	159	Panzer Gen.3D: Berlin to Moscow	99	Worms Armageddon	69

PC SPEED DRIVE
319 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

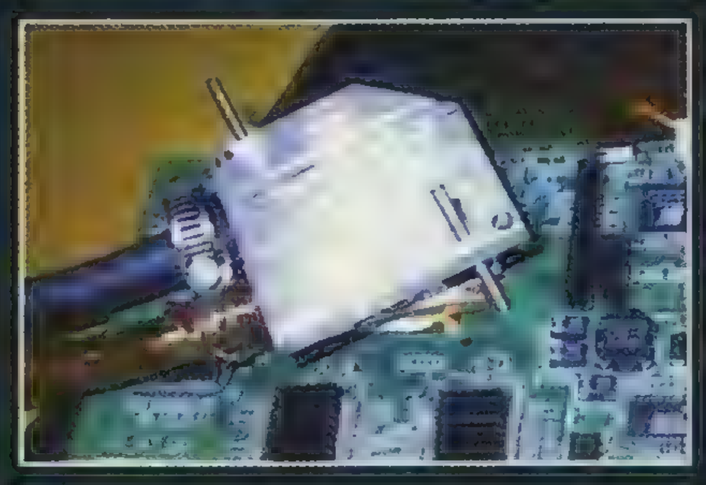
PROMOCJA
mikrofon STEREO GRATIS !!!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

gital AC3 jest przez produkt Abita obsługiwany.

Chłodzenie procesorów wodą zyskuje na popularności. Już nie tylko one, ale i układy graficzne takie jak GeForce 2 GTS są chłodzone za pomocą wody! Poniżej możecie zobaczyć, jak wygląda taki „wodny GTS"! Swoją drogą, to zadziwiające, co maniacy overclockingu potrafią wymyślić...



Sony przedstawiła prototyp jednego z najmniejszych cyfrowych aparatów fotograficznych. Jego wymiary to: 21,5x62,6x13 mm. To cudo techniki waży zaledwie 19 g (bez 7-gramowej baterii). 64 - MB karta pamięci (Memory Stick Duo) pozwala na zrobienie około tysiąca kolorowych zdjęć w rozdzielczości 640x480. Zobaczcie to maleństwo sami...

Popularność MTV jest na tyle duża, że jej szefowie postanowili wykorzystać to do sprzedaży m.in. wysokiej jakości CD Playera czy zegarka z radiem. Pierwsze urządzenia oznaczone logiem Music Television zaprezentowane zostaną na targach Consumer Electronics Show w Las Vegas. Amerykańska firma Refac Consumer Electronics, która będzie produkować te cacka, zapowiedziała, że na rynku ukażą się w III kwartale 2001 roku.

opracował Hunteros

również edytor scenariuszy. COMBAT COMMAND 2 nie prezentuje się może olśniewająco, ale to dobra, solidna gra strategiczna.

4X4EVOLUTION

Wozy terenowe SUV są ponoć jednymi z najlepiej sprzedających się w Stanach samochodów. A przynajmniej tak twierdzi John O'Keefe, jeden z twórców 4x4. Nad grą o tym tytule pracuje ten sam

team, który napisał serię MONSTER TRUCK MADNESS, więc żadnych wpadek, charakterystycznych dla młodych i niedoświadczonych programistów, raczej nie będzie. Gra zostanie wydana jednocześnie na PC, Maca i Dreamcasta. Zawierać będzie 16 unikalnych torów i ponad 50 modeli samochodów do wyboru. Głównym założeniem jest umożliwienie jazdy „na przełaj", przez pola i doły, lasy i opłotki – podobnie jak w MTM, tak i tu nie będzie żadnej drogi, która ograniczałaby Twoją fantazję. Za każde zwycięstwo dostajesz pieniądze, które następnie możesz wykorzystać, by usprawnić swój pojazd – na przykład dokupić nowe, lepsze opony czy inne oprzyrządowanie. Duże znaczenie może mieć odpowiedni dobór ekwipunku – w zależności od pory roku i warunków pogodowych (ale ten element jest obecny w zasadzie we wszystkich lepszych samochodówkach). Na swojej drodze napotkać możesz różne przeszkody – od innych samochodów po nieprzejezdne rzeki. 4X4EVOLUTION zapowiada się na dobrą, choć de facto mało oryginalną grę.

LAND WARRIOR

W zasadzie jest to DELTA FORCE: LAND WARRIOR – kontynuacja znanej strzelaniny NovaLogic. Land Warrior to nazwa (autentyczna) ultranowoczesnego ekwipunku dla żołnierza piechoty. Zawiera między innymi GPS, system łączności satelitar-

nej z dowództwem, specjalne opancerzenie nowej generacji, celowniki laserowe i kamerki – montowane na broni i umożliwiające strzał zza rogu, oraz wiele, wiele innych cudów nowoczesnej techniki. Nie wiadomo jeszcze, ile z tych elementów dostępnych będzie w grze, ale zapowiada się ona dość ciekawie. Tym bardziej że firma NovaLogic postanowiła wreszcie dopracować swój engine 3D, który był w stanie przytkać nawet najlepszy komputer. Teraz ponoć jest dużo lepiej, a „silnik" jest w stanie wygenerować otwarte przestrzenie do kilometra w dal, co jest sporym osiągnięciem, jeśli się weźmie pod uwagę klaustrofobiczne strzelaniny sprzed paru lat. W grze dowodzisz oddziałem 5 zaprawionych w bojach komandosów, przed Tobą szereg misji ofensywnych, defensywnych i wywiadowczych. Interesujący jest fakt, że NovaLogic podpisała kontrakt z armią USA na produkcję symulatora mającego pomóc w testach LW. Zastanawiam się, ile tajnych informacji przecieknie do gry:)

PANTHEON

Pamiętacie starego dobrego POPULOUSA? Na pewno pamiętacie! PANTHEON należy do tej samej kategorii gier strategicznych, w których gracz wciela się w rolę boga kontrolującego swoich wyznawców. Tym razem jednak nie jest to jakaś bezimienna istota, jak w przypadku gry Bullfrogga, lecz jeden (do wyboru) z bogów z dobrze wszystkim znanego panteonu greckiego. A jak wiadomo, mieszkańcy Olimpu byli wredni, dziecinni i okrutni, lubili zabawiać się kosztem śmiertelników, zaś najbardziej cieszyło ich zsyłanie na ludzi plag i przekleństw. Aha, i jeszcze nakłanianie ich do wojen w imię wyznawanych poglądów. Wszystko to czyni z nich znakomity materiał na

grę komputerową, co zauważyli i wykorzystali programiści z Frog City. PANTHEON, jak nietrudno się domyślić, to RTS z elementami RPG, przypominający trochę klimatem WARLORDS czy HEROES OF MIGHT AND MAGIC. Podobnie jak tam, tak i tu masz możliwość rozwijania swojego bohatera, wynajdywania nowych technologii i rzucania czarów. Każdy z bogów ma swoje cechy osobiste, każdy dysponuje też trochę innymi mocami. Celem gry jest, rzecz jasna, zrównanie z ziemią budowli przeciwnika i pognębienie jego poddanych. Mam nadzieję, że PANTHEON wniesie trochę świeżości do popadającego w stagnację gatunku strategii czasu rzeczywistego.

przygotował Frogger

Wspaniała gra RTS w sprzedaży już we wrześniu!

„Gdybym miał opisać tę grę w jednym zdaniu, powiedziałbym, że łączy interfejs i wszechstronność Starcrafta, teren i zaznaczanie Total Annihilation, oraz masowe budowanie jednostek jak Command'n'Conquer – i łączy to wszystko w niewiarygodnie wciągającą grę”

– RTS Domain

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala graczowi zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopi, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Rozgrywka toczy się w podwodnym świecie, gdzie gracz musi – zarządzając umiejętnie swoimi zasobami – budować jednostki i struktury niezbędne do ochrony przed wrogiem. Gra wzbudziła sensację i entuzjazm graczy na całym świecie, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.

Submarine Titans zawiera ponad 100 jednostek i struktur, a także trójwymiarowy teren o pięciu poziomach, który pozwala jednostkom na zasłanianie się lub chowanie, np. w jaskiniach czy tunelach. Jednym z najciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza: w ten sposób rozgrywką może się rozkoszować zarówno poszukiwacz chwilowej zabawy, jak i doświadczony taktyk.

Grę można uruchomić w rozdzielczości od 800x600 po superwysoką 1280x1024, i to bez użycia karty 3D. Do rewelacyjnej grafiki dołożony jest trójwymiarowy dźwięk, dzięki któremu ułatwiona jest orientacja na mapie. Gracz może nakazywać swoim oddziałom formować się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację) czy też nawet kraść obce technologie. Submarine Titans posiada własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry.

W trybie multiplayer może grać naraz aż do 24 graczy. Można przerwać rozgrywkę, nagrać ją i kontynuować w dowolnym momencie. Oprócz znanych trybów deathmatch czy teamplay są również między innymi tryby z konkretnymi scenariuszami do wypełnienia. Można również po prostu przyglądać się rozgrywce w trybie widza, i po cichu uczyć się najlepszych strategii.

ELLIPSE

infinite loop

PAN Interactive Publ.

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

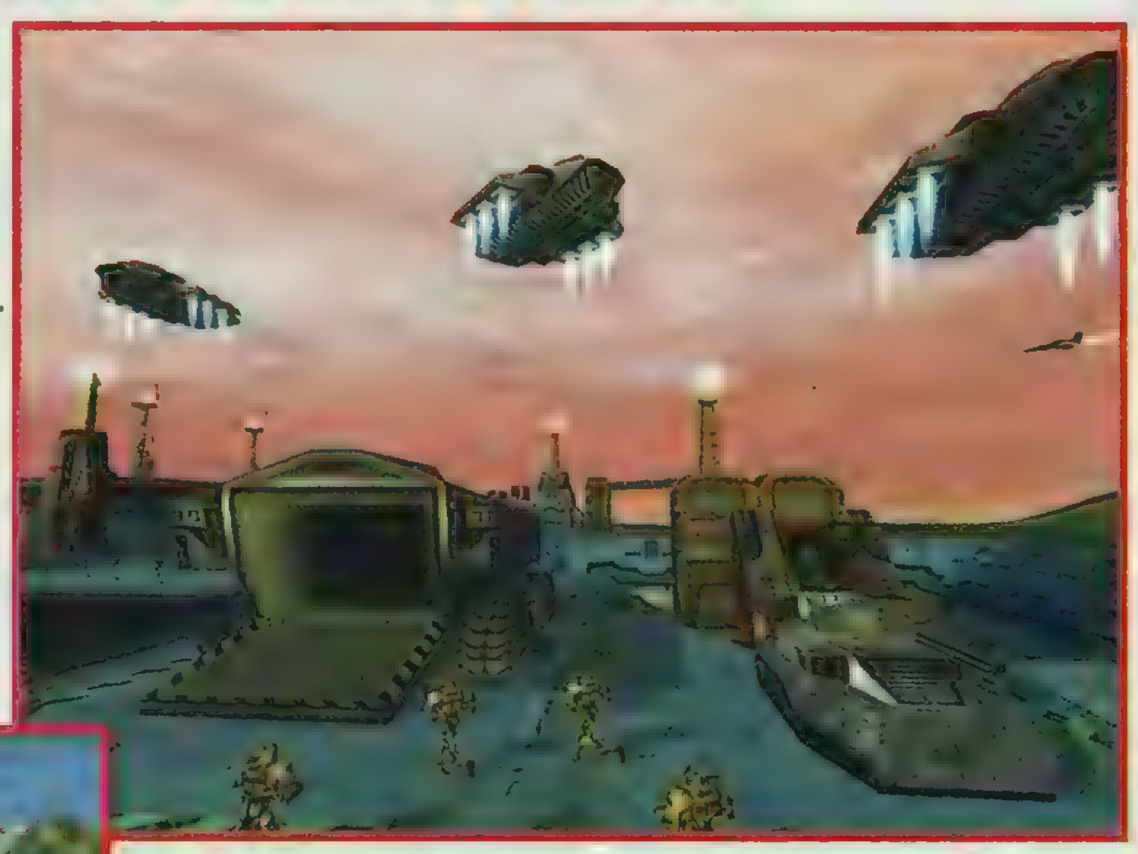
W PRZYGOTOWANIU BATTLE ISLE THE ANDOSIA WAR

Po stworzeniu bajkowej opowieści o osadnikach, czyli THE SETTLERS, ekipa Blue Byte zdecydowała się na powrót do korzeni, czyli do produkowania niesamowitych gier strategicznych, które „od zawsze" były sporym wyzwaniem dla młodocianych generałów. I nie tylko młodocianych, bo podejrzewam, że nawet Berger – chociaż sam tego, oczywiście, nie zdradzi – mniej lub bardziej tęsknie wyczekuje nowej części „Wojennej Wyspy". A oto dlaczego...

A wszystko zaczęło się w roku 1991, kiedy to firma Blue Byte zdecydowała się na stworzenie pierwszej części BATTLE ISLE. Ta gra to było przysłowiowe trafienie w dziesiątkę, w konsekwencji („przecież to logiczne, Watsonie!") wkrótce pojawiła się kontynuacja tego niesamowitego, jak na owe czasy oczywiście, produktu. Od tego czasu dokładnie co dwa lata pojawiała się kolejna część „Wojennej Wyspy" – do dziś sprzedano łącznie 650 tysięcy jej egzemplarzy. Ze wszystkich tych gier w pamięci graczy najlepiej chyba zapisał się tytuł INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT, a to ze względu na całkowicie nowe spojrzenie na ideę komputerowego programu rozrywkowego. Wspominam o tej grze dlatego, że to właśnie od momentu jej premiery zaczęto głośno rozważać możliwość przeniesienia w trzy wymiary całej BATTLE ISLE, a nie tylko jej wybranych epizodów czy tematów. Powiedziane, zrobione. Premierę najnowszej odsłony BI: THE ANDOSIA WAR planowano na wrzesień 2000 roku, lecz wiadomo, że termin ten ulegnie opóźnieniu. Zobaczymy.

Z racji, iż strony tego konfliktu są największymi mocarstwami w kosmosie, nikt o zdrowych zmysłach nie liczy na przeżycie. A może jednak? Blue Byte przygotowuje najbardziej spektakularną wojnę, jaka gościła na ekranach naszych komputerów!!!

Oczywiście zgodnie z najnowszymi trendami w świecie komputerowej rozrywki BI:TAW zaoferuje graczom w pełni trójwymiarowe środowisko. Walki rozgrywane będą zarówno w terenach leśnych, górzystych, jak i w miastach (podczas obrony mostów) czy na morzu. Z racji zaimplementowanej tak dużej swobody działania ludzie z Blue Byte zdecydowali się na wprowadzenie dwóch sposobów kierowania programem – będzie można przełączać się między trybem RTS a systemem turowym. Co prawda podobny wynalazek gościł już w grze M.A.X.2, ale jakoś nie przypominam sobie, żeby tamten tytuł zrobił jakąś wielką furorę. Możemy jednak podejrzewać, że BI:TAW stanie się głośnym wydarzeniem – jednym z powodów do takich prognoz jest na pewno jej zaawansowana grafika. Na potrzeby tej gry stworzono całkowicie nowy engine. Potrafi on podobno zarządzać dynamicznymi zmianami warunków pogodowych czy choćby oświetlenia, a to ma mieć ogromny wpływ na komfort dowodzenia jednostkami. Wiadomo, że jeśli nasze wojska nie znają technologii radarów i czujników, to będą całkowicie bezbronne w nocy czy mgle. Decyzja, co będzie mocną stroną dowodzonej przez nas armii, zależeć będzie tylko i wyłącznie od nas. Do dyspozycji graczy oddany zostanie też bardzo prosty w obsłudze system zarządzania badaniami i wynalazkami – ciekawe, czy poza generowaniem nowych rodzajów broni będziemy też mogli pobawić się roztańczonymi genami?



Ludzie z Blue Byte chwalą się, że ich gry słynęły zawsze z doskonale przemyślanych scenariuszy. Jak zapewne się domyślacie, nie inaczej będzie mieć się sprawa w tym przypadku. Oto po tragicznej bitwie, po której zostało miliony rannych, a także setki zapomnianych dziś bohaterów, jeden ze zwycięzców powołuje do życia nową sektę. Ugrupowanie to, oficjalnie mające na celu walkę z panoszącą się na planecie Chromos korupcją, bardzo szybko zyskuje sobie wielu sympatyków. Jednak prawdziwą rolę tej sekty poznamy dopiero wraz z rozwojem akcji gry. I możemy się zdziwić. Główny wątek fabularny BI:TAW (nie mylić z symulatorem TOTAL AIR WAR) to wojna pomiędzy planetami Chromos i Raldhan.

von Dirt
Cauldron/Blue Byte Software

Super przebój!

Super tanio!

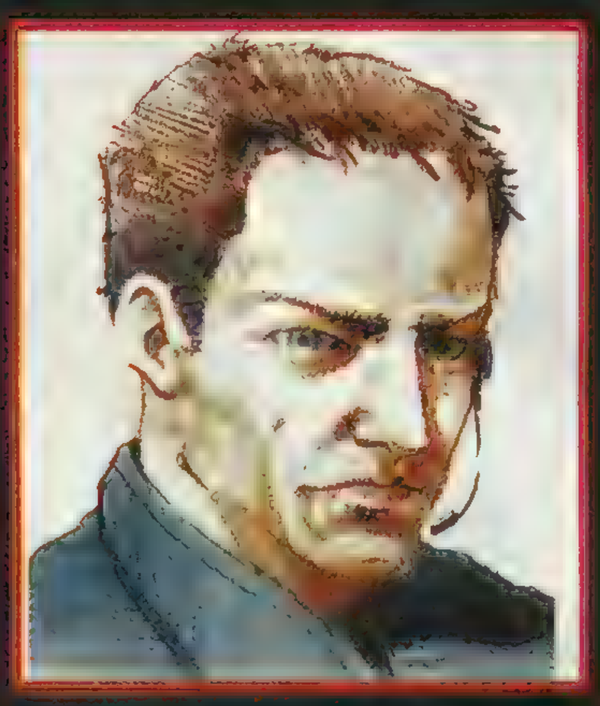
SUPER GRA

To coś więcej niż tylko gra...

Szczegóły już za miesiąc!

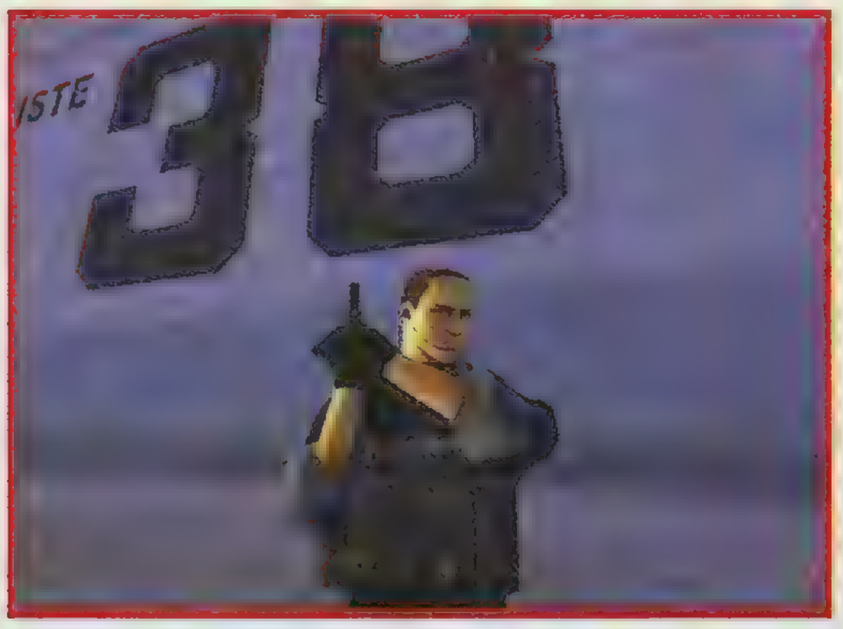
Podążaj za białym królikiem

www.supergra.pl



W PRZYGOTOWANIU
PROJECT IGI

Wśród gier FPP wyraźnie widać gałąź produktów skierowanych do bardziej wymagających graczy. Wymagana jest w nich nie tylko zręczność, sprawne palce czy zachowane po przodkach odruchy na poziomie rdzenia kręgowego, ale także mniej lub bardziej rozbudowana warstwa szarych komórek. Za przykład może tu posłużyć przede wszystkim seria THIEF, lecz i amatorzy bardziej współczesnej zabawy mogą znaleźć coś dla siebie. Scenariusz gier osadzonych w rzeczywistości przełomu XX i XXI wieku bazuje zazwyczaj na



walkach wywiadów i służb specjalnych. Oczywiście nadal mamy tam do czynienia ze sporą dawką akcji, jednak do osiągnięcia sukcesu konieczne jest mniej jawne działanie. Do grona tak znanych poprzedników, jak np. serie DELTA FORCE oraz SPEC OPS, dołączyć ma teraz nowe dziecko firmy Eidos pt. PROJECT IGI (za oceanem dla zmyłki ukrywające się pod pseudonimem I'M GOING IN).

Akcja tej gry ma toczyć się głównie w Europie Środkowej i Wschodniej. Treść przewidzianych dwunastu misji kręci się wokół amerykańskich głowic jądrowych, skradzionych ze zlokalizowanej w Niemczech bazy NATO. W ich posiadanie wszedł były radziecki generał (oczywiście psychopata), zamierzający przekształcić nasz kontynent w nuklearne pogorzelisko. Co prawda nie znam jeszcze scenariusza, ale żeby zmieść z powierzchni ziemi kilkadziesiąt milionów ludzi, trzeba by położyć łapę na większości rakiet spoczywających w silosach pomiędzy Renem a Wołgą. Cóż – najwidoczniej ktoś zamierza się tu ścigać z SOLDIER OF FORTUNE na ilość ładunków do odzyskania. Tak czy inaczej, pomysł z atomową zagładą jest już dość oklepany, przydałoby się wymyślić coś nowego.

PROJECT IGI, jak już wspomniałem, stawiać ma przede wszystkim na akcje przeprowadzone po cichu, w głębokim ukryciu, bez alarmowania nieprzyjaciela. Obawiam się jednak, że twórcy mogą mieć trudności z dotrzymaniem tej obietnicy. Wszakże w SOF miało być podobnie, a poza jedną misją (a właściwie jej fragmentem, bodajże w Iraku) cały czas trzeba było równo eksterminować wszystko, co się rusza. Choć oczywiście mogę się mylić – oby.

W odróżnieniu od większości zapowiadanych w ciągu ostatniego półrocza tytułów PROJECT IGI nie będzie korzystać z engine'u QUAKE'A 2, 3 czy UNREALA. Jego twórcy, grupa Innerloop, wykorzystali tu swój własny „silnik", zresztą zastosowany już kilka lat temu w grze JOINT STRIKE FIGHTER (wydanej także przez Eidos). Miejmy tylko nadzieję, że uległ on solidnym modyfikacjom – wszakże nic nie starzeje się tak szybko jak komputery. Choć patrząc na zdjęcia, można mieć nadzieję, że nie będzie tak źle...

Jak na razie nie wiadomo jeszcze, jakim uzbrojeniem i wyposażeniem dodatkowym będzie dysponował nasz bohater. Wydawca ogranicza się do dość ogólnikowych informacji o autentycznej broni wprost ze współczesnego pola walki, wspomina także o zaawansowanym technologicznie wyposażeniu szpiegowskim. Pod tym nader obszernym hasłem upchnąć można w zasadzie wszystko, od apteczki począwszy, a na wyrafinowanym sprzęcie podsłuchowym skończywszy. Czy otrzymamy wyposażenie na poziomie recenzowanego w tym numerze DEUS EX? Mam taką nadzieję.

PROJECT IGI powinien trafić do sklepów w ramach zimowego wysypu gier. Przyznam, że już nie mogę się go doczekać – zapowiadanych jest przynajmniej z dziesięć tytułów należących do szeroko pojętego grona First Person Shooter. Jeśli choć jedna trzecia z nich będzie tak dobra, jak to głoszą zapowiedzi, czeka nas cała masa doskonałej zabawy. Czego sobie i Wam życzę.

Pooh

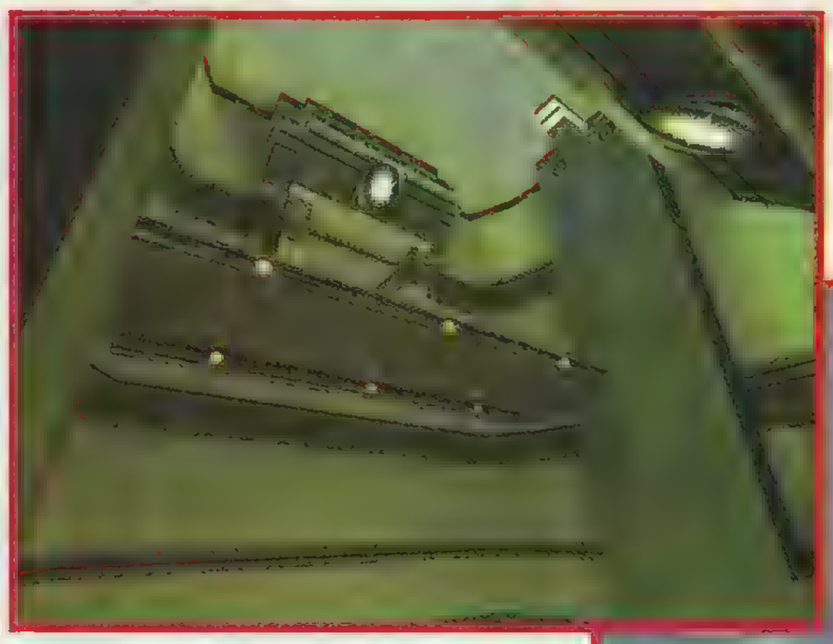
Eidos

W PRZYGOTOWANIU
TRIBES 2

Na początku był EARTHSIEGE. Po trzech częściach tego cyklu nadszedł czas na rozszerzenie pola walki na obce systemy. W zeszłym roku kierowaliśmy więc mechami w STARSIEGE, w tym samym czasie na półki sklepowe trafiła gra osadzona w tym samym świecie, jednak bazująca na nieco innych założeniach – TRIBES. Jak pamiętamy, była to pierwsza gra typu FPP przeznaczona tylko i wyłącznie do gry w sieci. Tworzący tytułowe plemiona wojownicy walczyli ze sobą na darmowych serwerach na długo przed premierą QUAKE'A 3. Czy taka koncepcja gry ma sens, oceńcie sami, mi pozostaje tylko obwieścić nadejście kontynuacji.

Czego nowego możemy spodziewać się w sequelu? Przede wszystkim uwagę przykuwa doszlifowana grafika. Engine, podobno, stworzono na nowo – od zera. Co prawda poprzedni nie był jeszcze taki zły, ale w końcu zawsze przyjemnie ujrzeć coś jeszcze bardziej zaawansowanego technicznie. Zobaczymy tu więc m.in. pełną gamę efektów atmosferycznych: deszcz, śnieg, mgłę czy też błyskawice. Podczas przemierzania obcych krain napotkamy także na różne przeszkody terenowe. Czasami trzeba będzie nadłożyć sporo drogi w celu ominięcia potoków lawy, zbiorników wodnych czy też lotnych piasków. Teren aren nie będzie niczym ograniczony – pole akcji można w zasadzie przemierzać bez końca. Co prawda podczas walki np. w trybie CTF czy też obronie twierdzy nie ma to większego sensu, jednak podczas standardowego deathmatchu będzie można pobiegać za wrogiem na iście maratońskich dystansach.

Druga nowość to bardziej rozbudowany tryb singleplayer. Czyżby twórcy nareszcie doszli do słusznego wniosku, iż stawianie tylko i wyłącznie na grę wieloosobową nie jest najlepszym rozwiązaniem? I całe szczęście! Niby można twierdzić, iż w pierwszej części także pojawiała się pewna zachęta do gry w pojedynkę, jednak trudno poważnie traktować dostępną tam (znikomą) ilość misji treningowych. Pojawią się one także i tutaj, jednak podstawą trybu „single" będą normalne kampanie ze sterowanymi przez komputer drużynami. Sztuczna Inteligencja może wspierać gracza także podczas gry po sieci – wszakże nie każdy posiada własny klan (czy też jest członkiem jakiegoś), a i gra z przypadkowo spotkanymi w sieci osobami może nie wszystkim odpowiadać. Choć z drugiej strony nie za bardzo wyobrażam sobie boty zastępujące żywych ludzi. Nie wspominając już o drobnych problemach z wydawaniem poleceń takim podkomendnym.

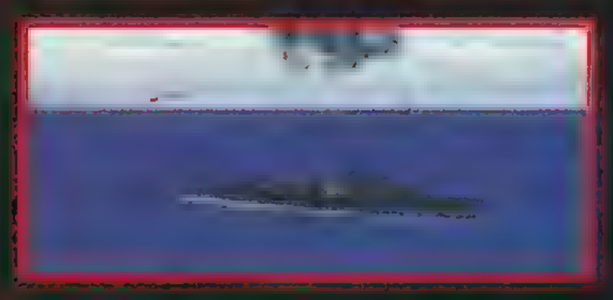


Całkowicie przekonstruowano broń używaną przez graczy. Co prawda dodano tylko trzy nowe jej rodzaje, jednak w każdym przypadku od postaw opracowano efekty towarzyszące ich użyciu. Poza klasycznym blasterem czy też słodkim miotaczem dysków w nasze ręce trafią m.in. działko Gatlinga, miotacz granatów czy też wyrzutnia rakiet. Poruszać się będziemy natomiast na pokładach trzech nowych pojazdów – czterokołowego wozu zwiadowczego, sześcioosobowego transportera oraz czołgu.

Mocno rozbudowano także koncepcję pojedynczego żołnierza. Wybrać będzie można jeden z trzech rodzajów pancerza – od jego masywności zależeć będzie, czy staniemy się szybkim i zwinnym zwiadowcą, czy też humanoidalnym czołgiem, mogącym stawać w szranki z najpotężniejszymi przeciwnikami. Oczywiście wpłynie to znacząco na stosowane w grze taktyki.

Jak na razie Sierra nie zapowiada kolejnego tytułu z serii STARSIEGE. Czyżby więc spuściznę po tak zasłużonej serii miał przejąć jedynie TRIBES 2? Widocznie ktoś doszedł do niezbyt odkrywczego wniosku, że przyszłość należy do gier maksymalnie nastawionych na tryb multiplayer. Choć mam nadzieję, że jeszcze kiedyś zasiądę za sterami mecha. **Pooh**

Sierra



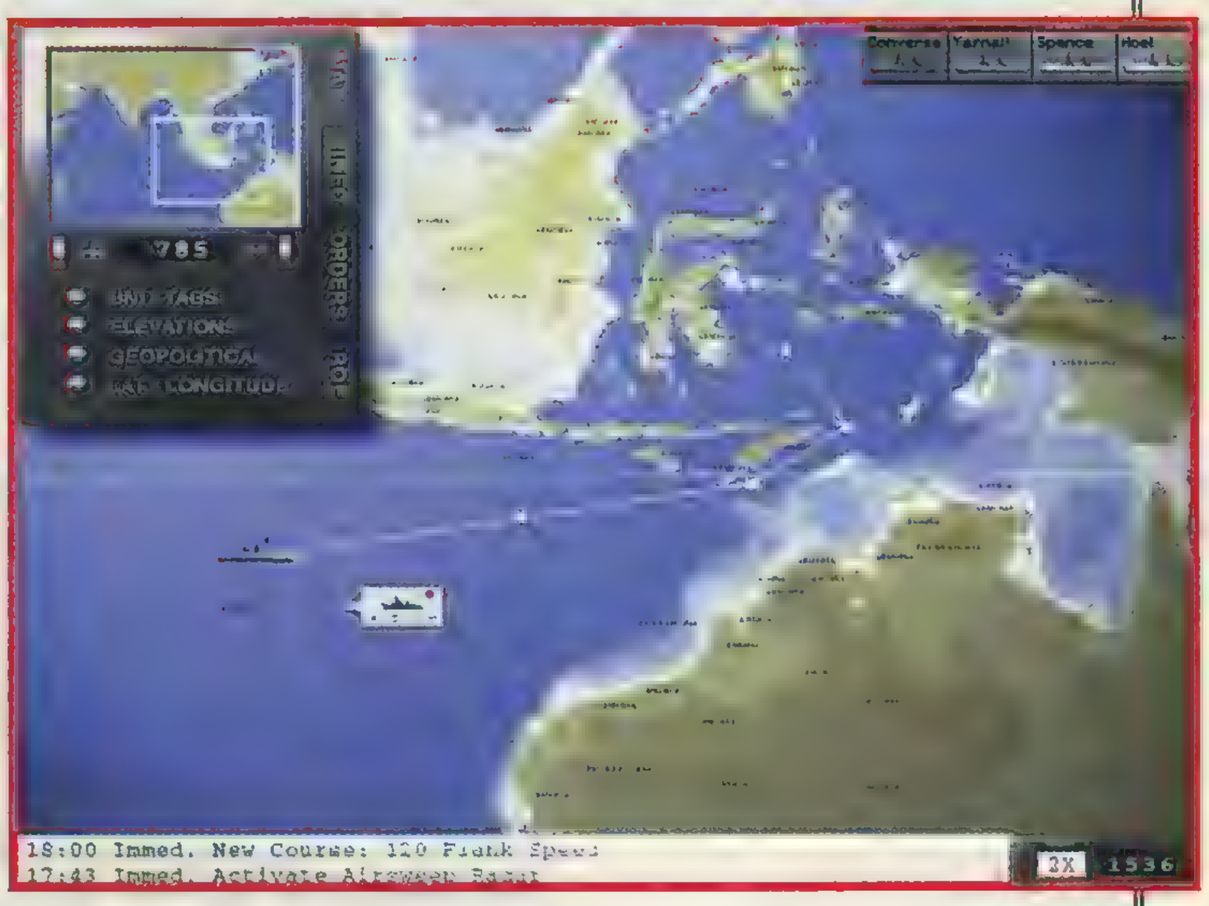
W PRZYGOTOWANIU DESTROYER COMMAND

Oto II wojna światowa. Ostatni wielki konflikt, w którym marynarka wojenna odegrała tak istotną rolę. Czas, kiedy to po powierzchni oceanów sunęły majestatycznie stalowe giganty, gdy tymczasem kilkadziesiąt metrów niżej na swą zwierzynę czekali uzbrojeni w sonary myśliwi.

W DESTROYER COMMAND będziemy mogli kierować poczynaniami formacji niszczycieli należących do US Navy oraz Royal Navy w ich zmaganiach z siłami państw Osi – Niemcami, Włochami i Japonią. Wszystko oczywiście na historycznych polach bitew, w rzeczywistych kampaniach, z prawdziwymi okrętami w roli głównej. Choć przewidziano także tryb kariery, który uzależnia rozwój sytuacji na froncie od postępowania gracza, i na okrasę dorzucono jeszcze edytor misji, pozwalający wykreować najbardziej nawet fantastyczne pojedynki.

Zapowiadany jest bardzo rozbudowany system obsługi. Dowodzić będzie można zarówno całą grupą bojową, jak też i pojedynczym okrętem – i to w zasadzie równocześnie. Sztuczna Inteligencja gry ma mieć zaprogramowany zestaw zachowań na wypadek najróżniejszych sytuacji, z uwzględnieniem wielu zmiennych podanych przez gracza (np. jaki typ okrętów ma być atakowany w pierwszej kolejności). Dzięki temu możliwe będzie np. skupienie się na wydawaniu poleceń konkretnej jednostce, podczas gdy pozostałe kierowane będą przez komputer (oczywiście dostosowując się w razie konieczności do poleceń gracza). Dzięki temu uda się (miejmy nadzieję) uniknąć ograniczeń, które pojawiają się w innych grach, kiedy to jeszcze przed rozpoczęciem misji należało wybrać preferowany poziom dowodzenia.

W grze DESTROYER COMMAND znajdziemy pełen przegląd broni stosowanej w czasach II wojny światowej (w tym także wyjątkowo badziewne amerykańskie torpedy, stosowane aż do roku 1943 – jeśli tylko ktoś zechce zaszaleć na maksymalnym poziomie realizmu). Aby jednak nie komplikować dodatkowo sterowania grą, cały dostępny arsenał podzielony zostanie na kilka niezależnie sterowanych grup (wyrzutnie bomb głębinowych, torpedy, artyleria przeciwlotnicza, główna bateria). Z oczywistych względów szczególnie zadbano o dopracowanie obsługi bomb głębinowych. Będzie można programować rozbudowane wzorce ich wyrzucania (ilość bomb w serii, odstęp pomiędzy zrzutami), przy czym polecenia takie może nawet otrzymać oddzielnie każda z wyrzutni.



Kilka słów o oprawie graficznej. Wybrać będzie można jeden z widoków, od mapy sztabowej do podglądu z mostka kapitańskiego. Obiecywana jest, jak zwykle, wysokiej jakości grafika 3D – mam nadzieję, że w końcu fale będą się przyzwoicie rozbijać na dziobie (a nie przez niego przenikać), w zależności od zmian pogody zobaczymy różne oblicza oceanu, a w podczas nocnej bitwy niebo rozświetli prawdziwy fajerwerk flar. Wszystko to zapowiadają twórcy tej gry – miejmy nadzieję, że słowa dotrzymają. Dostępne będą także inne atrakcję – realistycznie wyglądające oznaki uszkodzenia ściganego okrętu podwodnego (plamy oleju i szczątki unoszące się na powierzchni wody) czy też widok z kamery, przedstawiającej ostatnie chwile celu – może to ostatnie będzie mało realistyczne, ale na pewno widowiskowe.

W kilka osób będzie można zagrać za pośrednictwem Internetu lub też sieci lokalnej. Aby dodatkowo uwiarygodnić zmagania podczas II wojny światowej, przewidziano możliwość wymiany danych z SILENT HUNTER 2 (oba tytuły pochodzą ze stajni SSI). Przyznam, że rzadko kiedy oferuje się komunikację pomiędzy różnymi tytułami, tak więc i z tego powodu warto będzie bliżej przyjrzeć się grze DESTROYER COMMAND. W końcu polowanie na okręty podwodne sterowane przez SI wymyśloną przez producentów to jedno, a starcie z prawdziwym wilkiem morskim na mostku U–bota to zupełnie inna sprawa. **Pooh**

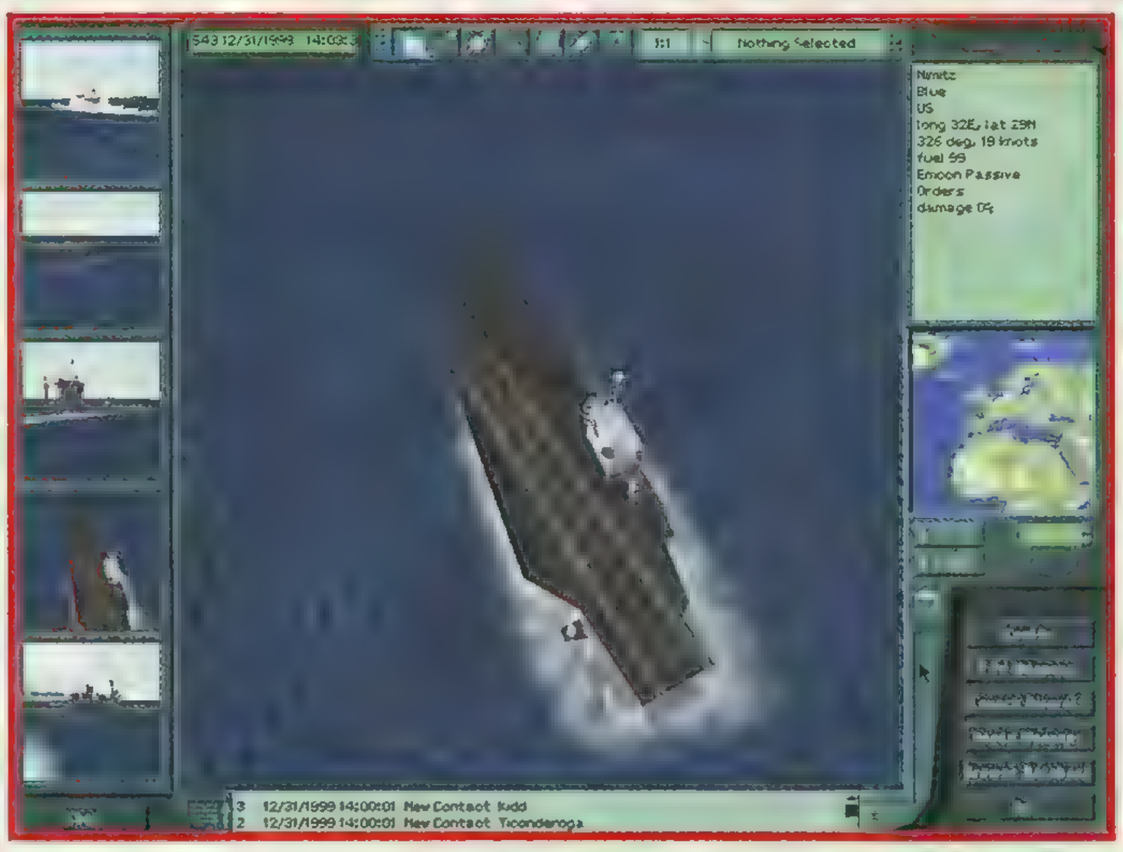
SSI

W PRZYGOTOWANIU
HARPOON 4

Kolejne tytuły z serii HARPOON to gry szczególne. Wywodzą się, jak wiele innych porządnych strategii, z gier planszowych i oferują zawsze superrealistyczne podejście do pola walki. W zasadzie mamy tu do czynienia z przeniesioną na ekran komputera mapą sztabową danej strony konfliktu – mapą, którą wzbogacono o możliwość przejmowania bezpośredniej kontroli nad poszczególnymi jednostkami. Jeśli ktoś chce naprawdę wczuć się w sytuację, może zastąpić naturalnie wyglądające oznaczenia okrętów i maszyn latających (czyli wszelkiej maści widoczne na ekranie łódeczki i samolociki) znakami używanymi w autentycznych sztabach. Chociaż przyznam, że w pierwszej chwili widok tych wszystkich kwadracików, trójkątów i kółek może być dość zniechęcający.

W stosunku do poprzednich części gry poprawiono, rzecz jasna, oprawę graficzną. Wcześniej mieliśmy do czynienia z typową strategią – wypełnioną masą tabelek, wskaźników i menu decyzyjnych. Jak będzie to wyglądać w tej chwili, tego jeszcze do końca nie wiadomo. Na pewno jednak rozbudowany zostanie moduł bezpośredniego podglądu jednostek. Zaprezentują się tu jako przyzwoicie wyrenderowany obraz 3D, podejrzewam jednak, że na tym skończą się ustępstwa na rzecz nowych technologii (no, może przy maksymalnym oddaleniu podglądu na mapie ujrzymy jeszcze przyjemnie wyglądającą, zakrzywioną powierzchnię Ziemi) – resztę zobaczymy na klasycznych mapach morskich. Zresztą o tym, jak mało istotna w grach tego typu jest grafika, najlepiej świadczy fakt, iż twórcy HARPOON 4 (firma Ultimation) z żalem zawiadamiają graczy, iż, niestety, nie przewidują możliwości gry w trybie tekstowym (tylko z powodu ograniczeń czasowych). Przyznam, że mnie zamurowało – to w ogóle jeszcze coś takiego przewidywano? Pod koniec roku 2000? To naprawdę robi wrażenie!

To, co zobaczymy, będzie można natomiast dość mocno modyfikować. Przewidywane jest użycie 25 warstw mapy – przedstawiających zasięgi radarów, lotnictwa, położenie pól lodowych, ukształtowanie dna itp. Oczywiście każdą można będzie dowolnie włączać. Wstępne projekty interfejsu przewidują także ułatwiony dostęp do różnych map – po lewej stronie ekranu widoczny będzie podgląd pięciu map (lub widoków 3D), pomiędzy którymi będzie można szybko przełączyć widok główny.

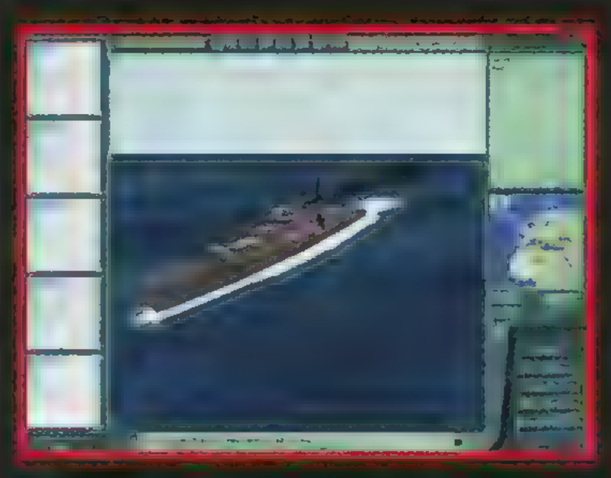


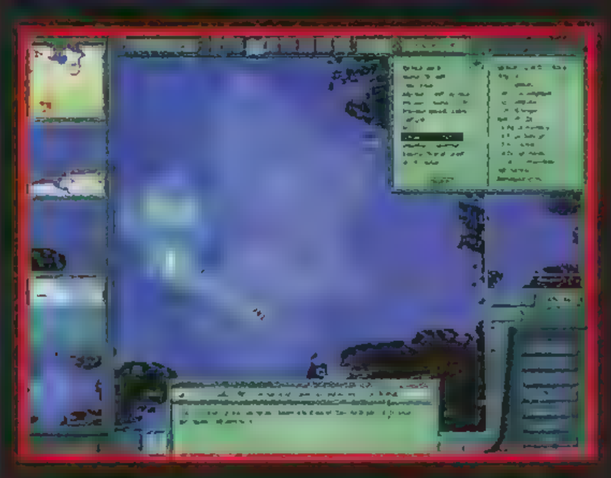
Dla graczy wychowanych na RTS–ach takie podejście może wydawać się absurdalne, jednak ludzie, którzy wymagają od strategii rozruszania mózgu, a nie palców, powinni być usatysfakcjonowani. Ponownie bowiem dostaną potężną dawkę stymulacji dla swych ośrodków decyzyjnych.

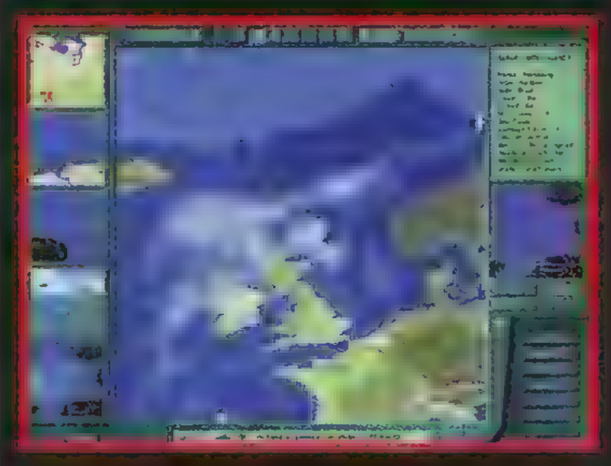
W HARPOON 4 przewidziano wprowadzenie do akcji około 250 jednostek, które będą należały do czternastu armii świata. Znajdziemy tu przedstawicieli większości krajów posiadających swe bazy morskie na wybrzeżu północnego Atlantyku, Morza Północnego oraz Bałtyku, pokierujemy także poczynaniami polskiej floty. Co dokładnie trafi pod nasze rozkazy, tego jeszcze nie wiadomo, osobiście bardzo jestem jednak ciekaw, jak wypadnie nasza armia po włączeniu w struktury NATO (mam nadzieję, że autorzy HARPOONA zauważyli rozszerzenie Paktu na wschód :) oraz jak dalece zadbano o uaktualnienie list jednostek (w końcu ostatnimi czasy nasza Marynarka powiększyła się o kilka darów US Navy). Tak czy inaczej – każde pływające i latające ustrojstwo ma być opisywane przez pokaźną bazę danych, odpowiadających oczywiście stanowi rzeczywistemu. Przewidziano np. konieczność zawijania do portów w celu uzupełnienia amunicji czy też wynikające stąd ograniczenia w zasięgu samolotów.

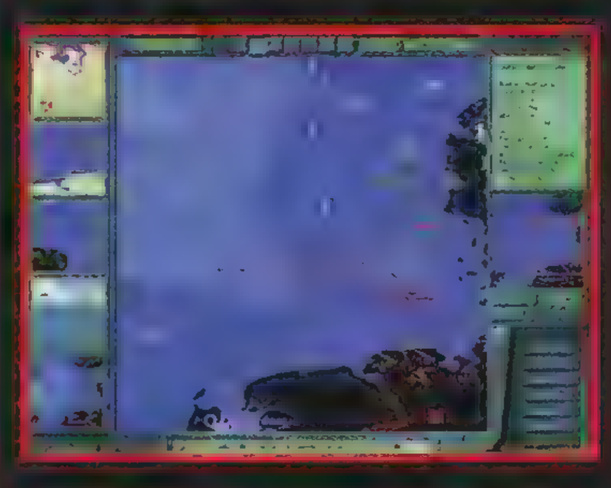
Zapowiada się niezła uczta dla amatorów morskich strategii w pełnym tego słowa znaczeniu. Apetyt powinni zaspokoić jesienią tego roku. **Pooh**

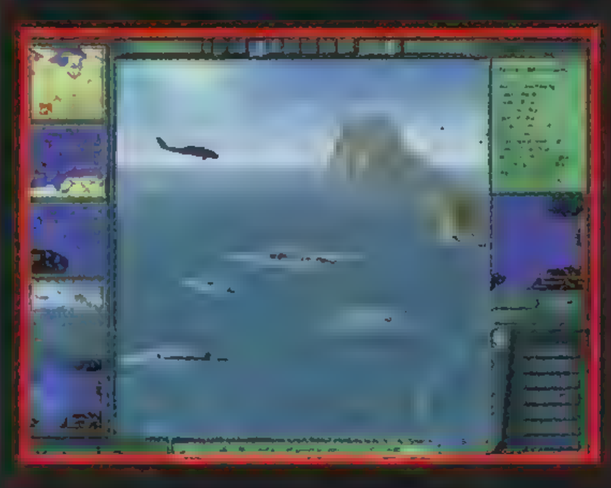
SSI

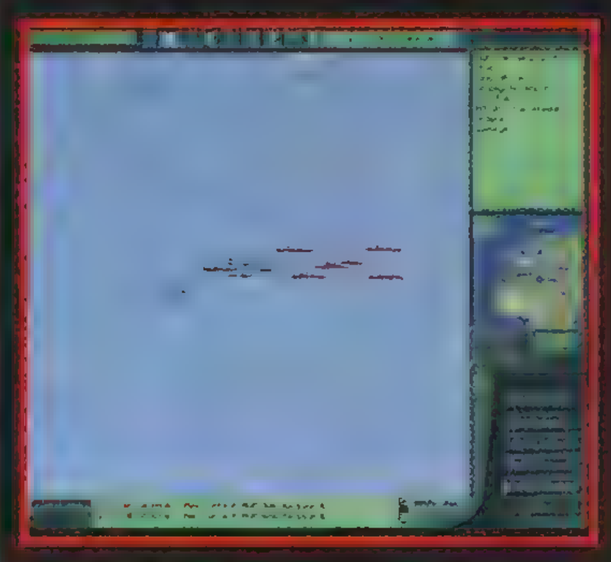


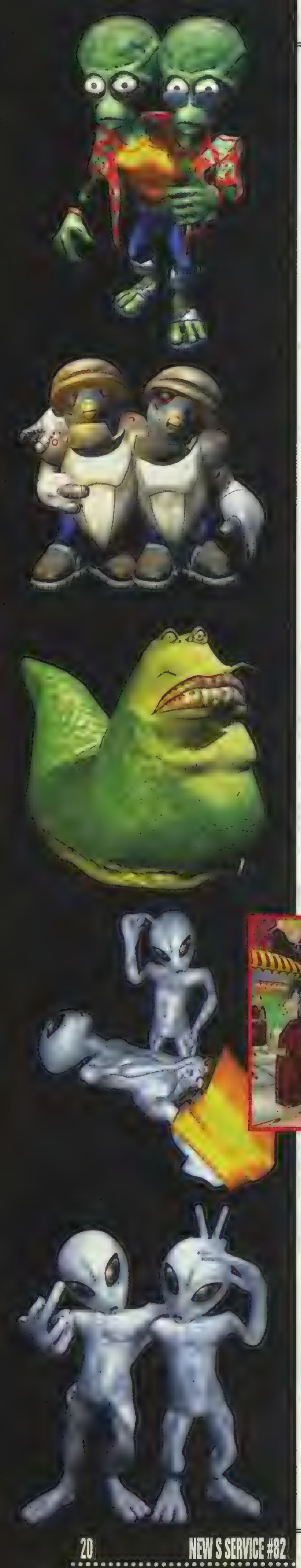












Przez Galaktykę przetoczyła się wojenna pożoga. Misternie budowane Imperium runęło. Zerwane zostały kruche nitki szlaków handlowych i komunikacyjnych. Całe układy pozostawiono samym sobie – z resztkami zasobów naturalnych na wyeksploatowanych planetach, chylącymi się ku ruinie stacjami kosmicznymi i brakiem perspektyw na przyszłość. Czas, aby jakaś Wyższa Inteligencja wzięła sprawy w swoje ręce i zaprowadziła w tym Wszechświecie porządek. Czas na ludzi!

Podstawę STARTOPII stanowić będzie zmodyfikowany pomysł, który znany jest już od czasów pierwszego

A w STARTOPII przyjdzie zarządzać przynajmniej kilkoma takimi torusami!

Każda stacja podzielona zostanie na trzy pokłady i szesnaście sekcji, a wszystko to czekało będzie na zagospodarowanie. Poza modułami rozrywkowymi, policyjnymi, militarnymi czy też produkcyjnymi i mieszkalnymi przewidziano także np. bio–deck, specjalny pokład, na którym będzie można wykreować takie środowisko, by jak najbardziej przypominało ono rodzinną planetę danej rasy. Przewidziano także możliwość rozwoju technologii oraz opracowywania bardziej zaawansowanych rodzajów uzbrojenia.

Nie należy także zapominać o konkurencji – wszak w miarę rozwoju ojczystych stacji gracz zacznie od nowa eksplorować te układy, z którymi łączność została zerwana podczas wojny. Nadejdzie czas na nieuniknioną refleksję, iż większość znanego wszechświata została ponownie skolonizowana, zasoby naturalne podzielone, a przestrzeń życiowa wcale nie jest tak nieskończona, jak się na początku gry wydawało. Z jednej strony trudno lekceważyć korzyści wynikające z handlu – czy to dobrami, czy też technologiami. Z drugiej jednak... Niby w przeszłości konflikty lokalne zamieniły się w pangalaktyczną eksterminację, jednak z drugiej strony nic tak nie nakręca koniunktury jak mała wojna. A skoro i tak celem gry jest dominacja, to wszystkie metody są tradycyjnie dozwolone. Jeśli ktoś zaś nie jest zainteresowany przelewem krwi (zdarzają się i tacy), to zawsze może pobawić się w tradycyjne szpiegostwo, sabotaż czy też, w ostateczności – dyplomację.

Wszystko to podane zostanie w atrakcyjnej szacie graficznej, podkreślającej zarówno różnicę pomiędzy osobnikami należącymi do różnych gatunków, jak też i między wykorzystywanymi przez nich budynkami. Równie ciekawy powinien być wygląd samych stacji – w końcu niewiele gier toczy się na wewnętrznej powierzchni beczki... Zapowiada się więc nieźle. Na ile rzeczywistość sprosta oczekiwaniom, przekonamy się około Gwiazdki.

Pooh

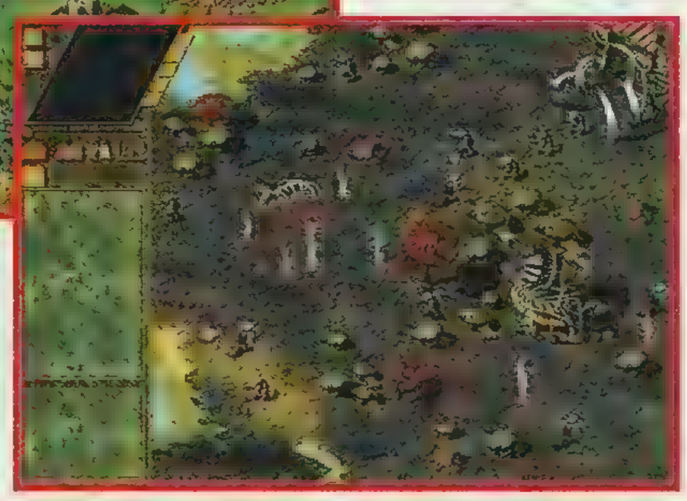
Eidos

W PRZYGOTOWANIU STARTOPIA

SIMCITY. Jednakże w odróżnieniu od większości gier tego typu tym razem opuścimy powierzchnię planet. Idealne społeczeństwo (a przynajmniej idealne środowisko życia) tworzyć będziemy wewnątrz gigantycznych toroidalnych stacji kosmicznych. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że w porównaniu z zarządzaniem miastem nie jest to nic ciekawego – w końcu trudno wybudować tu metro czy kanalizację, ilość wznoszonych budynków z założenia również jest mocno ograniczona. Chociaż... Wyobraźcie sobie gigantyczny pierścień (właściwie beczkę, ale pierścień brzmi romantyczniej), zawieszony w przestrzeni kosmicznej i będący mieszkaniem dla dziesiątków tysięcy istot...

Właśnie – istot. Bo przecież nie ludzi. W tej grze ma pojawić się dziewięć ras Obcych. Każda z nich wymagać będzie odmiennego środowiska – składu atmosfery, pożywienia, grawitacji czy choćby sąsiedztwa (wzajemne animozje mogą być nawet przyczyną wybuchu zamieszek na mieszanej rasowo stacji). Naturalnie na pokładzie jednej bazy kosmicznej schronienie znajdzie co najwyżej kilka gatunków, ale i tak pogodzenie ich potrzeb i zaspokojenie żądań (przy budżecie, jak zwykle, napiętym do granic możliwości) wymagać będzie niezłej gimnastyki umysłowej.

W PRZYGOTOWANIU SETTLERS 4

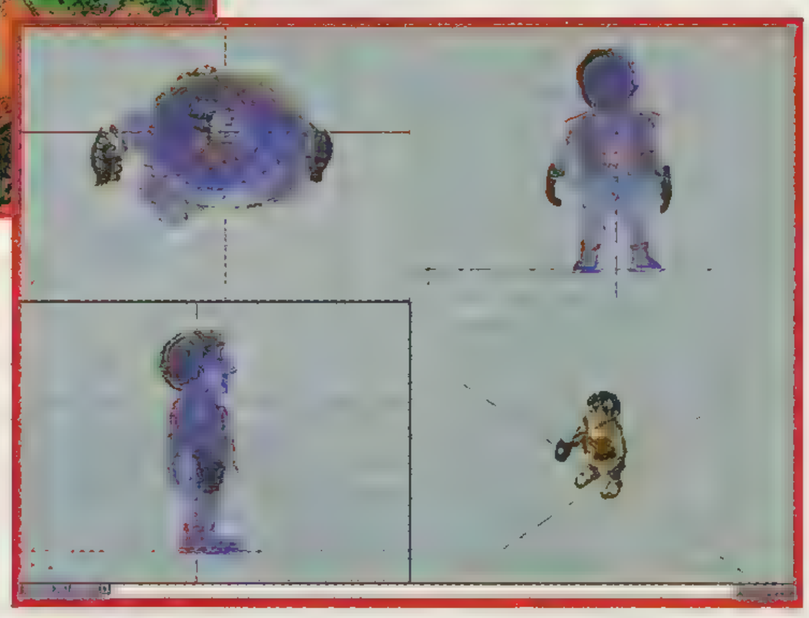


W poprzednich częściach SETTLERS twórcy wyczerpali swoje pomysły co do starożytnej historii i bogów z dawnych religii. Przyszła pora na trochę fantastyki. Nowym (negatywnym) bohaterem będzie Morbus, najbardziej zajadły z buntowników przeciw Najwyższemu. Za swoje nieposłuszeństwo zostaje zesłany do najbardziej obrzydliwego, strasznego i przerażającego miejsca, jakie tylko mógł sobie wyobrazić – na Ziemię. Proszę sobie przedstawić, że Morbus nienawidzi wszystkiego co zielone (może ma uczulenie?). Natychmiast więc wraz z garstką swoich zwolenników z Mrocznej Wioski (Dark Tribe) rozpoczyna walkę o oczyszczenie Ziemi z niezdrowego zielska.

Jak już zdążyliśmy się przyzwyczaić, każda kolejna część SETTLERS wita nas jeszcze ładniejszą grafiką, jeszcze lepszym interfejsem, nowymi możliwościami strategicznymi, zwiększoną pulą budynków, jakie można w grze stawiać. Niezmieny pozostaje tylko cel gry (właściwie każdej misji), a mianowicie wybudowanie samowystarczalnej osady – posiadającej własne kopalnie, pola uprawne, hodowlę, przetwórstwo żywności (czytaj: młyny, masarnie, piekarnie...) warsztaty produkujące narzędzia, zbrojownię, aż po własne siły zbrojne. Oczywiście rozwój nie będzie przebiegał bez konfliktów, jako że przeszkadzać będą nasi sąsiedzi i knowania złego Morbiusa. Co jednak typowe dla wszystkich części SETTLERS, konflikt przede wszystkim toczy się w warstwie ekonomicznej, a sfera militarna jest tylko dodatkiem.

W nowej odsłonie tej sagi gracz będzie mógł stanąć na czele osadników jednej z trzech nacji: Rzymian, Wikingów lub Majów. Każdy z ludów różni się od innych specyficznym wyglądem stawianych budowli oraz takimi szczegółami, jak hodowlą innych zwierząt, produkcją innych napitków (znamy to już z SETTLERS 3), użyciem innych rodzajów broni i czarów. Specjalną rolę do odegrania będzie miała Mroczna Wioska, której celem jest niszczenie roślinności i wyjaławianie gleby, tak by stała się nieprzydatna dla innych osadników. Szczególnie wstrząsające jest porównanie tego samego terenu przed i po dostaniu się w ręce stronników Morbiusa. Zielone przestrzenie zamieniają się w poszarzałe, przygnębiające krajobrazy, rodem z mrocznych koszmarów.

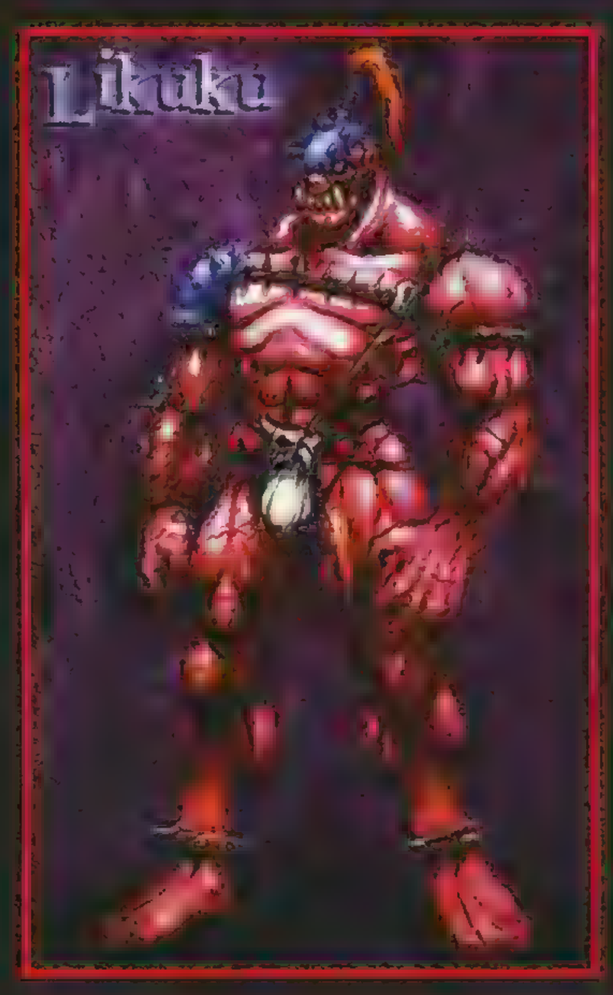
SETTLERS 4, oprócz usprawnień znanych już elementów, ma wprowadzić też całkiem nowe. Rozbudowana ma zostać walka morska, wraz z możliwością budowania wielu typów okrętów wojennych. W grze pojawić się mają dowódcy, którzy w istotny sposób wpłyną na skuteczność działań naszych oddziałów. Zostanie także doszlifowany sposób rozgrywania bitew, aby zmniejszyć znaczenie wielkich mas wojska na rzecz wyrafinowanej taktyki. Pojawią się budynki zatrudniające po kilku specjalistów (stocznie i hale produkcyjne). Bardziej wyrafinowany stanie się system transportu – będzie można przewozić różne dobra i osadników także poza granice osady. Całkowicie nowym wynalazkiem mają być Dywersanci (Saboteurs), którzy będą mogli przekradać się do innych osad, by niszczyć konkretne budowle. Gwóźdź programu mają jednak stanowić magiczne pojedynki, jakie staczać będą ze sobą kapłani rywalizujących wiosek.



Oczywistością jest to, że SETTLERS 4 zaoferuje grę wieloosobową poprzez LAN czy Intrernet. Autorzy przewidzieli szeroki wachlarz rozgrywek, opartych zarówno na rywalizacji, jak i na kooperacji, gdzie cel misji będzie nieosiągalny dla pojedynczego gracza, a jedynie dla kilku współpracujących. Zostanie także stworzona lista rankingowa (na Internecie), na którą automatycznie przesyłane będą wyniki rozgrywek.

Pejotl
Blue Byte

W PRZYGOTOWANIU KINGDOM UNDER FIRE



Ludzie czego tu nie ma! Orki, ogry, elfy, bohaterowie, bitwy, magia, setki broni i przedmiotów... ufff, długo by jeszcze wymieniać. „Królestwo Pod Ostrzałem" to teoretycznie jeszcze jedna z masy gier „real–time strategy", tyle że umieszczona w konwencji mrocznego średniowiecza. Tyle że chcąc konkurować na polu, na którym powstały już przeboje światowego kalibru (a sympatycy WARCRAFTA na pewno wiedzą, o czym mówię), trzeba zaproponować coś naprawdę nietuzinkowego.

Ponieważ, jak mawiali starożytni, „wszystko już było", także KINGDOM UNDER FIRE można łatwo opisać przy pomocy kilku skrótów i fachowych terminów. Recepta na tę grę jest bowiem prosta. Bierzemy engine z gry strategicznej rozgrywanej w czasie rzeczywistym (albo krócej – z RTS–a), dorzucamy bohaterów ze statystykami rodem z role playing–game (RPG), podkładamy do tego średniowieczną scenografię i zaludniamy ten świat rasami rodem z powieści fantasy. Ot, i wszystko. Niby proste, ale wymieszanie tych elementów w odpowiednich proporcjach – to dopiero zadanie dla mistrza!

KINGDOM UNDER FIRE nie jest syntezą RTS z RPG, lecz oferuje dwa zupełnie różne rodzaje rozgrywki. W trybie RTS w dość standartowy sposób (złośliwi twierdzą, że jak ktoś widział jeden RTS, to tak jakby widział już wszystkie) weźmiemy udział w konflikcie Ludzkiego Przymierza z ludami Ciemnego Regionu. Jednostki i budowle obu stron będą znacznie zróżnicowane, a jednym z podstawowych zadań gracza będzie odpowiednie wykorzystanie dostępnych surowców (żelaza, złota i many) do wznoszenia budowli i wystawiania wojska oraz właściwości różnych rodzajów jednostek, tak by najlepiej współpracowały ze sobą w bitwach. Z kolei tryb RPG skupiać się będzie przede wszystkim na akcji (walkach), chociaż posuwać będzie też do przodu fabułę gry. Ten sposób rozgrywki włączy się zawsze, ilekroć gracz wkroczy ze swoją drużyną do jaskiń lub lochów. Oczywiście najpierw taką drużynę należy zbudować z oddanych pod komendę gracza postaci, co daje duże pole do popisu dla obeznanych z systemami bitewnymi. Po każdej bitwie postacie będą zyskiwać doświadczenie, zdobywając nowe szczeble wtajemniczenia.

Dla prawdziwych strategów (o ile tacy grają w RTS–y) prawdziwą gratką ma być możliwość przydzielania dowódców i ustawiania szyków bitewnych dla każdej grupy postaci. Czyżby koniec z przewalającymi się po planszy bezładnymi kupami ludzików? Co prawda nie byłaby to pierwsza gra RTS wprowadzająca formacje, ale być może stanie się pierwszą, która zrobi to w sposób przekonujący. Tym bardziej, że zapowiedź o wyznaczaniu grupom dowódców brzmi interesująco. Jeśli będą oni wnosić do oddziału coś więcej niż tylko swoje machanie mieczem (czy co tam mają pod ręką), to na placu boju może być naprawdę ciekawie.

Gra działa w niezbyt wyśrubowanych trybach graficznych – 640x480 lub 800x600 z paletą 65,536 kolorów. Dzięki temu podobno będzie w stanie udźwignąć ją nawet byle Pentium 120 MHz z 32 MB RAM. Oczywiście dla pełni satysfakcji trzeba dysponować sprzętem znacznie lepszym. Twórcy rekomendują PII 300 MHz z 64 MB RAM, co jak na dzisiejsze czasy nie jest wyśrubowaną konfiguracją. Tym bardziej, że autorzy zapowiadają nową jakość zarówno w przedstawianiu akcji od strony graficznej (120 000 klatek animacji postaci), jak i rewolucyjny ponoć sposób sterowania grą za pośrednictwem klawiatury. Na ekranie będzie można zobaczyć zaawansowane

efekty graficzne, odbicia światła, cienie bohaterów, płynącą lawę, efekty mgły, a przede wszystkim super płynne ruchy postaci. Gra oferuje oczywiście opcję multiplayer, w którym poprzez Internet lub sieć LAN (do ośmiu graczy) będzie można rozgrywać scenariusze zarówno RTS (w trybach Melee, Team Melee, Ladder, League oraz Tournament), jak również uczestniczyć w rozgrywce w stylu RPG (Death Match lub Quest Game).

Pejotl

Phantagram Ltd.

W PRZYGOTOWANIU
STARSHIP TROOPERS

Jak jest z adaptacją książek oraz filmów na gry komputerowe, każdy z nas dobrze wie. Zazwyczaj są to słabe produkcje, które żerują na dobrym tytule. Jednak ostatnio ta sytuacja się poprawia. Wystarczy spojrzeć na spolszczony WEHIKUŁ CZASU czy też mającą się wkrótce ukazać PLANETĘ MAŁP. Innym tytułem, po którym sporo sobie można obiecywać, jest najnowsza produkcja Hasbro Interactive – STARSHIP TROOPERS.

Film pod tym tytułem był oparty na należącej już do klasyki opowieści Roberta Heinliensa. Gra – choć jej autorzy twierdzą, że opierali się przede wszystkim na filmie – ma nawiązywać do wątków znanych już zarówno z produkcji papierowych, jak i kinowych. Już na początku tego roku Hasbro ogłosiło rozpoczęcie prac nad tym projektem, jednak konkretniejsze informacje pojawiły się dopiero teraz. Produkcją zajmuje się australijska firma Blue Tongue Software. Autorzy gry nie mają zamiaru odzwierciedlać szczegółowo książki czy filmu, zamiast tego starają się skupić na jak najlepszym przedstawieniu konfliktu pomiędzy ludźmi a robalami.

STARSHIP TROOPERS będzie oferować przeszło 20 różnych misji, które mają układać się dosyć liniowo.

Ciekawostką jest fakt, że zostanie tu wykorzystany pomysł ze starego CANNON FOODERA. Chodzi o to, że członkowie Twoich oddziałów mają swoje imiona i nazwiska – po prostu są ludźmi. Ci, którzy pomyślnie zakończą kolejne zadania, będą awansowali, a to oczywiście równa się polepszeniu ich umiejętności. Natomiast ci, którzy polegną, zostaną zastąpieni przez nowych.

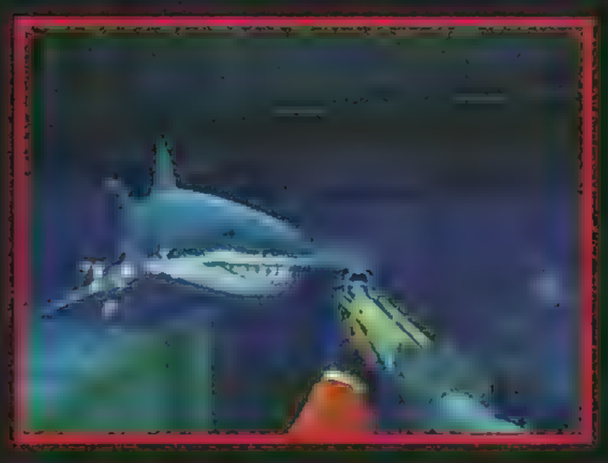
Inną ciekawostką jest fakt, że każda jednostka będzie dysponować swoim własnym ekwipunkiem. Każdy żołnierz ma posiadać odpowiadającą jego specjalności zbroję (tego nie było w filmie) oraz plecak, mogący pomieścić do dziewięciu przedmiotów. Postacie o konkretnych umiejętnościach, jak np. Saper czy Lekarz, będą miały kilka dodatkowych slotów. Arsenał żołnierzy kosmosu zapowiada się dosyć okazale, a w jego skład wchodzą: karabin plazmowy, karabin maszynowy (czyli „obrotówka"), pociski świetlne, miotacze ognia, a oprócz tego wiele, wiele innego żelastwa.

Australijczycy stworzyli całkowicie nowy system operowania grafiką 3D, który ma jak najlepiej odwzorować warunki atmosferyczne oraz zachowanie światła. Dla przykładu – ST obsługuje efekt Transform and Lighting (T&L). Najlepiej przedstawia się to w misjach nocnych, kiedy każdy z komandosów ma przyczepioną do swego hełmu latarkę. Emitowane przez nią światło zachowuje się inaczej w zależności od pogody. Innym przykładem jest sprawa piasku na terenach pustynnych – wygląda to naprawdę przyzwoicie. Modele postaci zostały zbudowane na podstawie tych, które pamiętamy z kin. Po ilości polygonów można sobie wiele obiecywać. Już teraz wygląda to bardzo dobrze, a to ma jeszcze się poprawić.

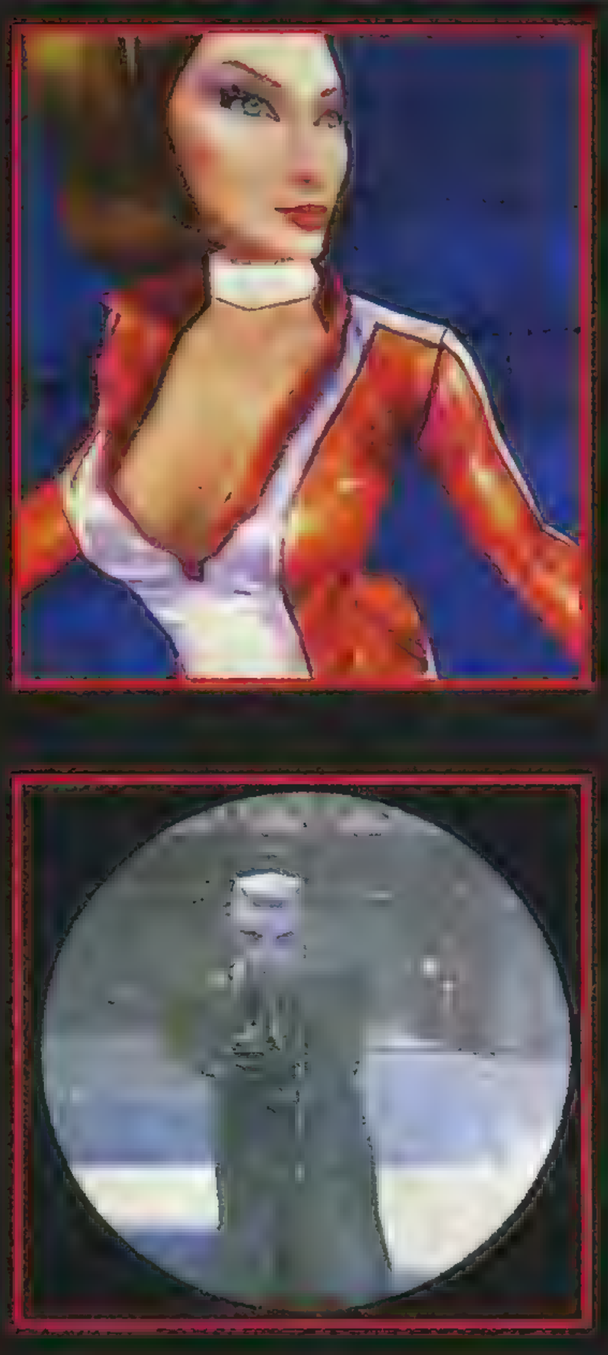
Rozgrywka ma nie odbiegać od standardu RTS–ów. Na samym początku Twój oddział zostanie zrzucony i rozpoczniesz misję, która polegała będzie zazwyczaj na zabiciu robali lub wysadzeniu czegoś. Choć twórcy zapewniają, że pojawią się także ambitniejsze zadania. Na pierwszy rzut oka STARSHIP TROOPERS przypomina nieco COMAND & CONQUER, ale to tylko na początku. Mapa strategiczna pokazuje umiejscowienie Twoich jednostek, umożliwia zbliżenia oraz skonfigurowanie ustawień podobnych do tych z FORCE COMANDERA czy SHOGUNA.

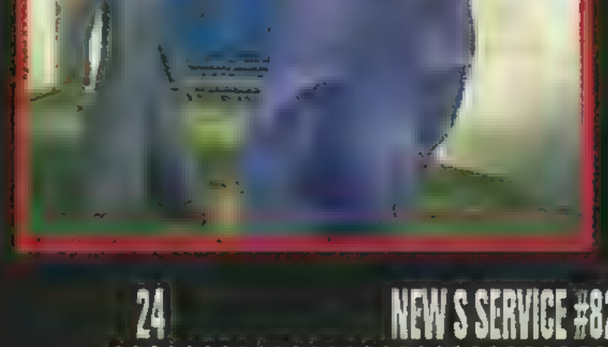
STARSHIP TROOPERS będzie jednym z tych nowych RTS–ów, w których starano się upchnąć jak najwięcej innowacji. I to już jest jeden z powodów, dla których warto czekać na ten tytuł. Na początku gra miała się ukazać już w wakacje, jednak premiera została przesunięta na czwarty kwartał tego roku. Cóż, poczekamy, a gdy już się ukaże, uraczymy Was recenzją.

Konsolite
Hasbro Interactive

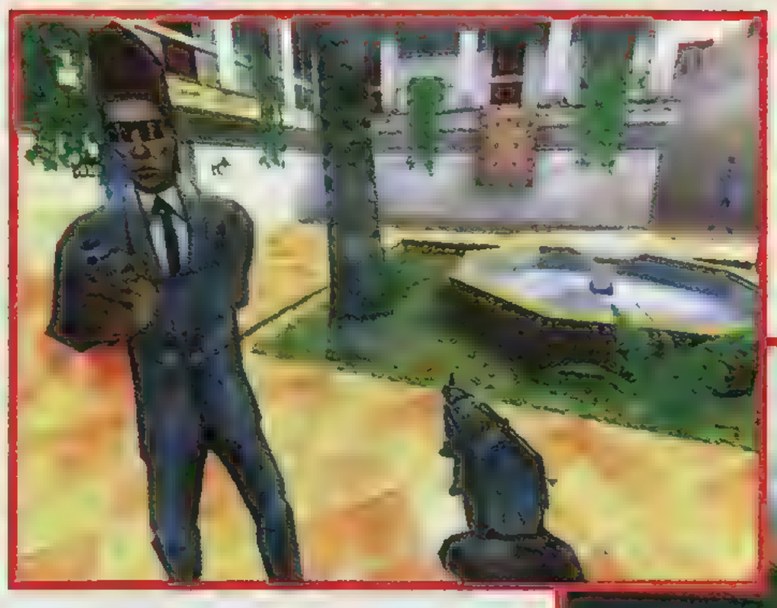


W PRZYGOTOWANIU
NO ONE LIVES FOREVER





Cudowne lata sześćdziesiąte! Flower–power, love–not–war i James Bond. Żyć, nie umierać. Choć przecież nikt nie żyje wiecznie. Jeśli już odejść, to z klasą. Najlepiej w stylu Austina Powersa. Jeśli przy okazji uda się zaprowadzić na tym świecie trochę porządku – tym lepiej.



Początkowo miała to być typowo męska, wręcz szowinistyczna, zabawa w szpiegów. Gdzieś jednak pomiędzy E3 1999 (kiedy grę pokazano po raz pierwszy) a E3 2000 (kiedy udostępniono jej przedpremierową wersję) w głowach marketingowców przeskoczyło kilka trybików i zaczęli oni rozglądać się za choćby najmniejszą niewykorzystaną niszą rynkową. Szukajcie, a znajdziecie! Agent zmienił płeć...

Bohaterką będzie piękna i mordercza panna Cate Archer. Pracuje ona dla międzynarodowej organizacji antyterrorystycznej UNITY (skrót brzmi znajomo – Afryka, Angola... – przyp. red). Dotychczas nie zajmowała się pracą operacyjną. Niestety, w trakcie pobytu w Marakeszu otrzymała przerażającą informację z centrali – w ciągu ostatniego tygodnia została zlikwidowana ponad połowa agentów Firmy! Na ochranianego przez nią amerykańskiego ambasadora wydano wyrok śmierci. Chcąc nie chcąc, czas na zmianę stylu życia.

Gra zapowiadana jest jako połączenie THIEFA i HALF–LIFE. Szumne słowa! Podobnie jak w tamtych tytułach, także i tu na pierwszym miejscu stawiana będzie inteligencja gracza, a zdolności manualne (choć także istotne) znajdą się nieco w cieniu. Znaczna część misji przewidziana będzie do przejścia „po cichu", choć znajdzie się także kilka wymagających wykazania się umiejętnością korzystania z broni. Ciekawe, że w zasadzie wszystkie wychodzące w tej chwili (oraz zapowiadane) gry FPP mają być „inteligentniejsze". Czy to tylko czcze przechwałki, czy też naprawdę proste rąbaniny mają odejść w niebyt? Podejrzewam raczej, że to pierwsze. Choć bardzo chciałbym się mylić.

Scenariusz przewiduje około sześćdziesięciu poziomów, które będą podzielone na piętnaście misji. Poza wspomnianym Marakeszem ich akcja ma się rozgrywać także w Berlinie Wschodnim, Anglii, na Karaibach, w Alpach oraz USA. Dodatkowo przewidziano takie atrakcje, jak szalone rajdy motorowe, eksplorowanie lodowych ostępów za kierownicą skutera śnieżnego czy też skok z samolotu. Oczywiście bez spadochronu.

Jako typowa gra szpiegowska NOLF pełna będzie najwymyślniejszych rodzajów broni oraz specjalnych gadżetów. Dostępnych ma być około trzydziestu rodzajów uzbrojenia, w tym broń snajperska, wyrzutnie rakiet oraz sportowa kusza. Każda z nich posiadać ma kilka trybów strzelania, np. z tłumikiem, z celownikiem laserowym itp. Do tego dojdzie garść wyrafinowanych zabawek – żrące perfumy, eksplodująca szminka, walizkowy granatnik czy też mechaniczny pudel. Do czego może służyć ten ostatni? Aż strach pomyśleć...

Gra korzystać będzie z engine'u Lithtech 2 firmy Monolith. Jak widać na screenach z wczesnych wersji gry, oprawa zapowiada się znakomicie. Zresztą nikt, kto grał w BLOODA 2, nie powinien mieć co do tego najmniejszych wątpliwości. Autorzy zapowiadają m.in. użycie algorytmów, które w czasie rzeczywistym wyliczają reakcję przeciwników na postrzał. Zazwyczaj w takiej sytuacji stosuje się opracowane wcześniej modele zachowania, tutaj zaś wszystko ma być generowane na bieżąco – miejmy tylko nadzieję, że nie zaowocuje to zbyt drastycznym wzrostem wymagań sprzętowych. Choć wygląda na to, że otrzymamy dopracowany produkt – właśnie opóźnienia w tworzeniu silnika odpowiadają (jak zresztą w przypadku zdecydowanej większości studiów designerskich) za przekładanie premiery gry. Ostatecznie zapowiadana jest ona na jesień tego roku. Czyli jeśli wszystko pójdzie po myśli wydawców, z zabójczą agentką spotkamy się przed Bożym Narodzeniem.

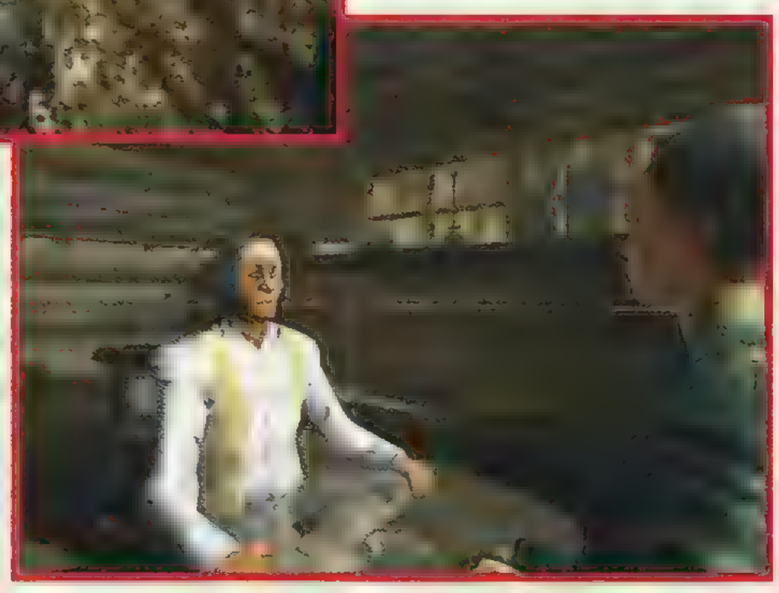
Pooh

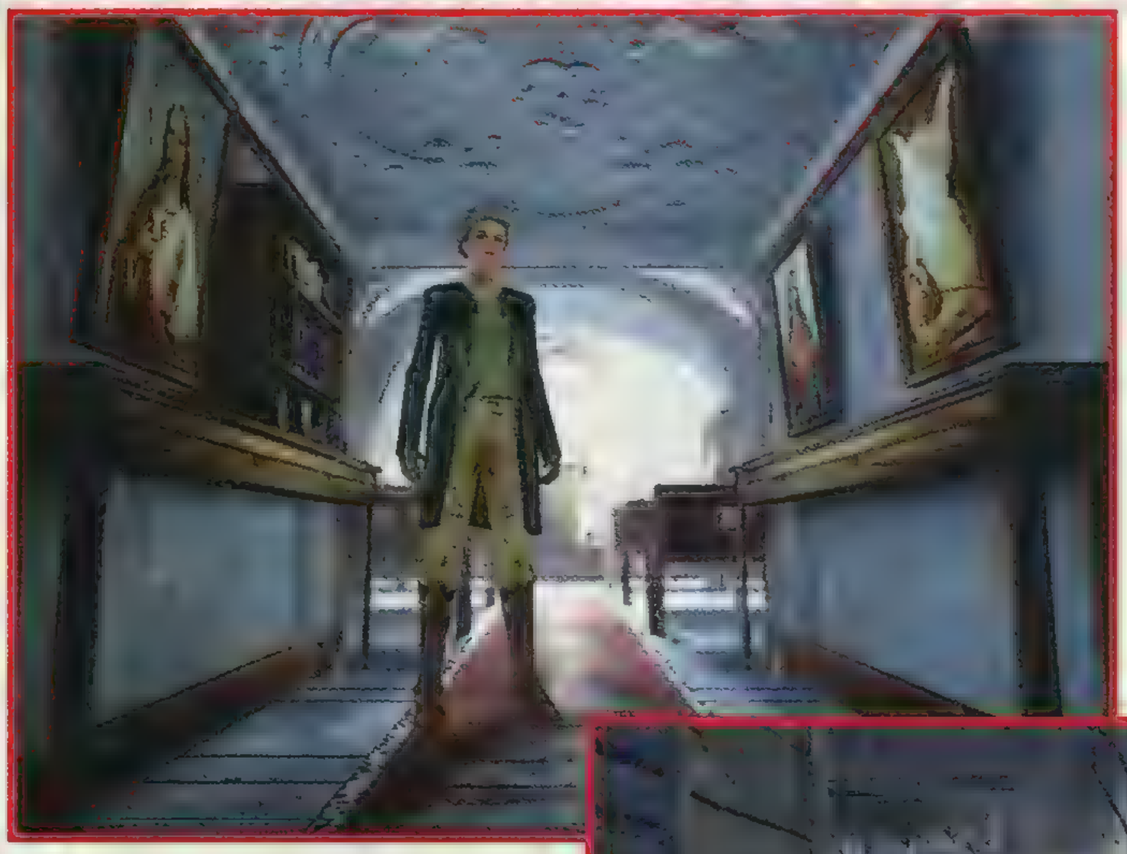
Fox Interactive

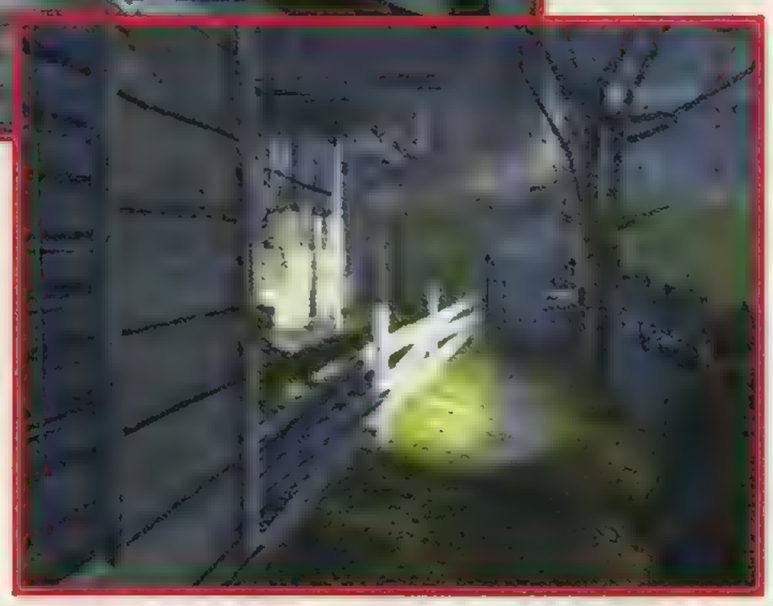
W PRZYGOTOWANIU
BLAIR WITCH PROJECT

Film „Blair witch project" bardzo podzielił publiczność kinową. Jedni uznali go za fantastyczny, wręcz genialny, a reszta nastawiła się bardzo negatywnie. Jak będzie w przypadku gry pod tym samym tytułem? Mam nadzieję, że przekonamy się o tym już niedługo!

Gra BLAIR WITCH PROJECT będzie składała się z trzech epizodów. Pierwszy z nich ma nosić tytuł „The Rustin Parr investigation". Oczywiście całość będzie opierać się na wydarzeniach znanych z filmu. Akcja dzieje się w 1914 roku. Pewien bezwzględny morderca, Rustin Parr, w ukrytej gdzieś w lesie chacie zabił dzieciaki. Oto właśnie wyszło to na jaw i został on uznany winnym. Niby w sumie wszystko jasne. Jednak podejrzany wyznał, że do popełnienia tego przestępstwa został namówiony przez ducha starej kobiety. Wiadomość ta dotarła do naszego głównego bohatera, Doca Hollidaya. Natychmiast pojawił się on w Burkittsville. Cel jego misji jest bardzo ekscytujący. Otóż oprócz tego, że musi sprawdzić wyrok w sprawie zabójstw, to jeszcze dowiedzieć się czegoś na temat pochodzenia legend o czarownicy, a także innych starych podań o złu. Jako że gra ta ma być przygodówką, nie obejdzie się bez rozmów z mieszkańcami miasteczka, wykonywania różnych badań i rozwiązywania zagadek. Jak zapowiadają autorzy, oprócz prowadzenia śledztwa nie raz będziemy mieli okazję poczuć trochę akcji. Odpowiedni typ rozrywki ma zapewnić każdemu graczowi możliwość zmiany ustawień, ułatwiających lub utrudniających łamigłówki. Równie ważny jest fakt, że w grze bohaterom użyczą głosu ci sami aktorzy, których mieliśmy okazję usłyszeć w filmie!







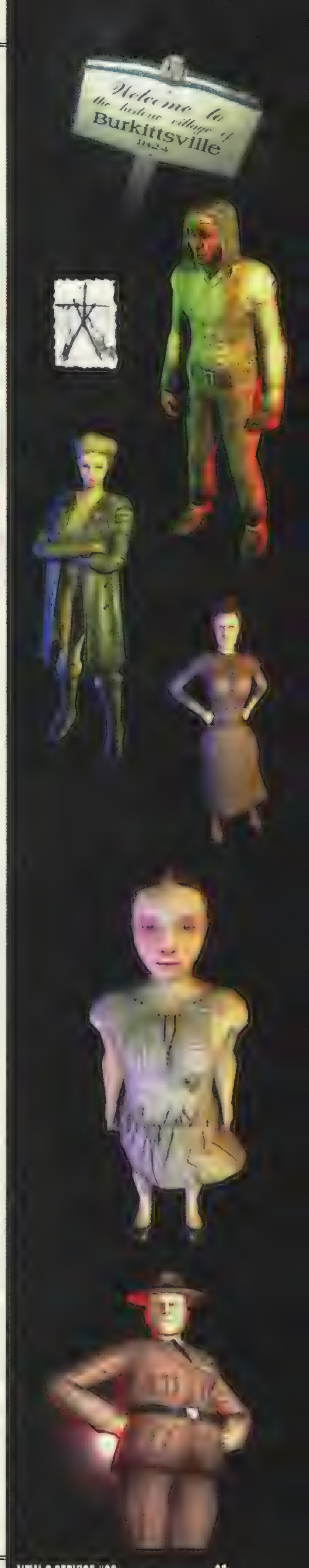
Kolejną częścią będzie „Legend of coffin park". Tu autorzy zapowiadają prawdziwy horror! Akcja została osadzona w roku 1886. Fabuła zapowiada się interesująco. Pewien leżący w samym środku lasu żołnierz odzyskuję przytomność. Ma okropną ranę na głowie. Jak to zwykle bywa, nie ma pojęcia, jak się tu znalazł, ani też nie pamięta, co się działo przedtem. Zostaje znaleziony przez pewną dziewczynę – Robin Weaver, i zabrany do jej domu. Babcia Weaver, która szczególnie troskliwie się nim opiekuje, nazywa go Lazarusem. Kiedy wspominania wracają, okazuje się, że takie jest właśnie jego imię. To właśnie w Lazarusa przyjdzie nam wcielić się w drugiej części trylogii. O ile pierwsza część serii jest bardziej grą przygodową, a trzecia grą akcji, tak druga ma w sobie zawierać i łączyć obydwie te cechy.

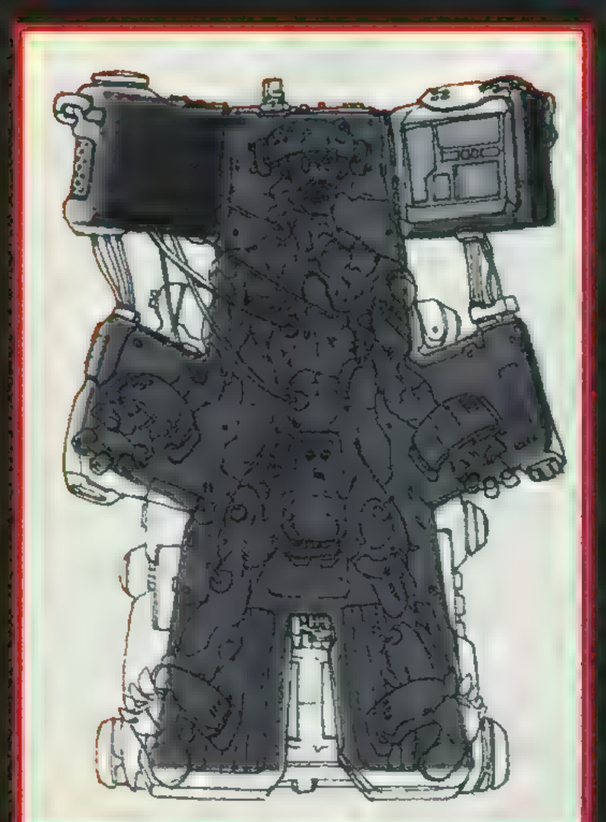
Następną i ostatnią z zapowiadanych części jest „The Elly Edwards story". Tu wszystko dzieje się w 1785 roku, czyli najwcześniej. W tym właśnie czasie zaginęła pewna grupka dzieci. Tuż po tym zdarzeniu do lasu została wygnana niejaka Elly Edward. Podczas gdy wszyscy mieszkańcy miasteczka Blair uciekają w strachu przez czarownicą, my – wcielając się w łowcę czarownic, Jonathana Prye'a – przybywamy do niego. Jak już wspomniałem wcześniej, trzecia części trylogii to głównie akcja. Co za tym idzie, nie będziemy musieli łamać sobie głowy na przeróżnych zagadkach. Autorzy zapowiadają, że naszym głównym zadaniem będzie walka. Przygotowany został system czarów oraz walki. Ten ostatni został dostosowany do wymagań dostępnej pod koniec XVIII wieku broni. Pocieszający jest fakt, że w wykonaniu zadania będziemy mogli uzyskać pomoc od: cieszącej się poważaniem czarownicy Elizabeth Styler, indiańskiego szamana Wis–Cana, a także księdza Hale Steada. Właśnie oni, zapoznając nas z różnymi rodzajami magii, pomogą nam w pokonani sił ciemności.

Prawdę mówiąc, to poza tym, co widać na screenach, niewiele mogę powiedzieć o tym, jak będzie wyglądała ta gra. Jednak już to, co widać na tych obrazkach, prezentuje się bardzo ładnie i jeśli wszystko będzie tak wyglądać, to myślę, że powinniśmy być zadowoleni.

Jestem po tej stronie ludzi, którzy uważają film „Blair witch project" za niesamowity, pokładam więc naprawdę duże nadzieję w tym projekcie. Z zapowiedzi wynika, że jest na co czekać!

Murmur
Terminal Reality





HOMEWORLD CATACLYSM W PRZYGOTOWANIU

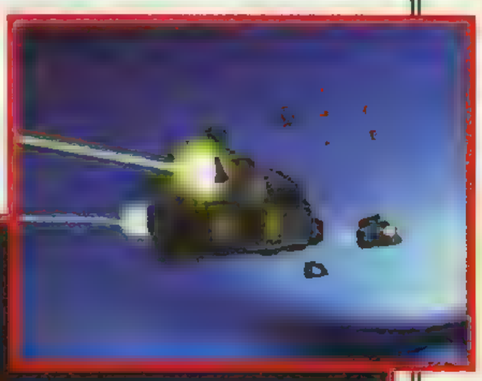
Około roku temu na rynek RTS–ów przebojem wszedł HOMEWORLD firmy Sierra. Choć w tym czasie w pełni trójwymiarowe środowisko nie stanowiło już nowości, to w tym wypadku bardzo estetycznie je wykonano. Sam engine był na tyle nowatorski, iż przez długi czas tytuł ten nie schodził z ust wielbicieli strategii czasu rzeczywistego. Przypomnę tylko, że cała akcja toczy się tu w dalekiej przyszłości, a zadaniem gracza jest pokonanie kosmicznych przeciwników i rozbudowa własnego zaplecza technicznego oraz militarnego. Niby nic to odkrywczego, a jednak nie sposób odmówić HOMEWORLDOWI swoistej świeżości i oryginalności. Z pewnością duży wpływ na popularność tego produktu miał też fakt, że naprawdę potrafił on zadziwić jakością grafiki, a w szczególności światłami i innymi efektami związanymi z nowoczesnymi akceleratorami. Dodam jeszcze, że nad grą pracował team Relic Entertainment.

Nie ma nic dziwnego, kiedy do popularnego tytułu dorabia się rozbudowany expansion pack. Interesujące jest natomiast to, że nad tym dodatkiem pracuje zupełnie inny team, choć i w tym wypadku dzieje się to pod skrzydłami Sierry. Fakt ten wzbudził wiele emocji wśród graczy, którzy niecierpliwie oczekują nowych atrakcji. Pytanie, czy Barking Dog Studios będzie w stanie wypuścić produkt dorównujący dziełu Relic Entertainment, nurtowało wszystkich, lecz całe szczęście wygląda na to, iż odpowiedź brzmi twierdząco.

Akcja HOMEWORLD: CATACLYSM toczy się 15 lat po zakończeniu fabuły przedstawionej w części pierwszej. Rasa Kushann zdołała znaleźć sobie nowy dom wśród gwiazd. Jej władza jest niepodzielna i absolutna, jednak – jak wkrótce się okaże – poważnie zagrożona. W epoce stosunkowego dobrobytu, jak to zwykle bywa, na jaw wyszły różne sprawy dzielące Kushanów. Z powodu nasilających się sporów kilka niesfornych grup zostało wygnanych z rodowej siedziby. Ty, Graczu, należysz do jednej z nich. Nosi ona nazwę Somtaaw i została wysłana w najdalszy zakątek galaktyki. Jej członkowie to górnicy i kupcy, którzy swoją niewolniczą pracą mają wzbogacić Imperium. Dodatkowym zadaniem miało być przechwytywanie wszelkiego rodzaju niepotrzebnego sprzętu, plączącego się po kosmosie, i wykorzystanie go w charakterze surowca wtórnego. Szybko przekonasz się, że pomimo iż kosmos to olbrzymia przestrzeń, to bardzo łatwo natrafić w nim na obce istoty o wrogich zamiarach. Tym razem Twój przeciwnik nosi dźwięczne imię Beast. Więcej nie zdradzę, by nie popsuć zabawy z grania. Jedno jest natomiast pewne: jeżeli nie uda się pokonać wroga, dotrze on aż do nowego, z trudem zdobytego domu Twoich ziomków i będzie to koniec ich żywota. Co zresztą byłoby odpowiednią karą za wygnanie, tak swoją drogą :)

Jak już pisałem, w HOMEWORLD: CATACLYSM będzie okazja, by nacieszyć się zupełnie nowymi rzeczami – konkretnie zaś nowymi statkami, nowymi technologiami i zupełnie odmiennie poprowadzoną fabułą. Nie muszę chyba dodawać, że przeciwnicy również są od nowa zaprojektowani, przypuszczalnie więc taktyki opracowane do części pierwszej okażą się tu mało przydatne lub wręcz całkowicie bezużyteczne.

Bez większych zmian pozostała natomiast oprawa gry i jej engine. Poprawiono kilka błędów, dodano parę nowych, przydatnych drobiazgów, takich jak na przykład ustawianie punktów docelowych (waypoints). Lekko zmodyfikowany został interfejs użytkownika, zaś zbierać można nie jeden, lecz kilka surowców, a to w znaczący sposób wpływa na strategię gry. Nowością jest modułowa konstrukcja statku–matki, co pozwala poszerzać jego możliwości w trakcie rozgrywki. Na dokładkę dochodzą jeszcze nowe typy broni oraz szereg dodatków, takich jak dopalacze czy działa szturmowe.



HOMEWORLD: CATACLYSM zapowiada się na interesującą strategię czasu rzeczywistego. Spodziewać się można równie dobrej zabawy, jak w części pierwszej, a przypuszczalnie nawet lepszej, z uwagi na szereg udogodnień i nowych funkcji. Jeżeli więc jesteś fanem tego typu gier i jeszcze nie znudziłeś się lataniem statkami kosmicznymi, CATACLYSM będzie grą w sam raz dla Ciebie.

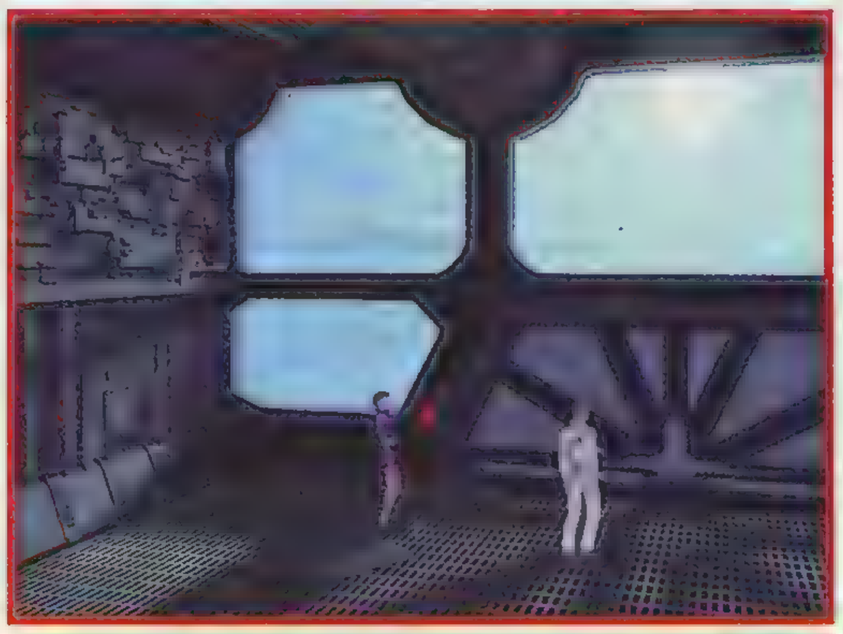
Frogger
Sierra

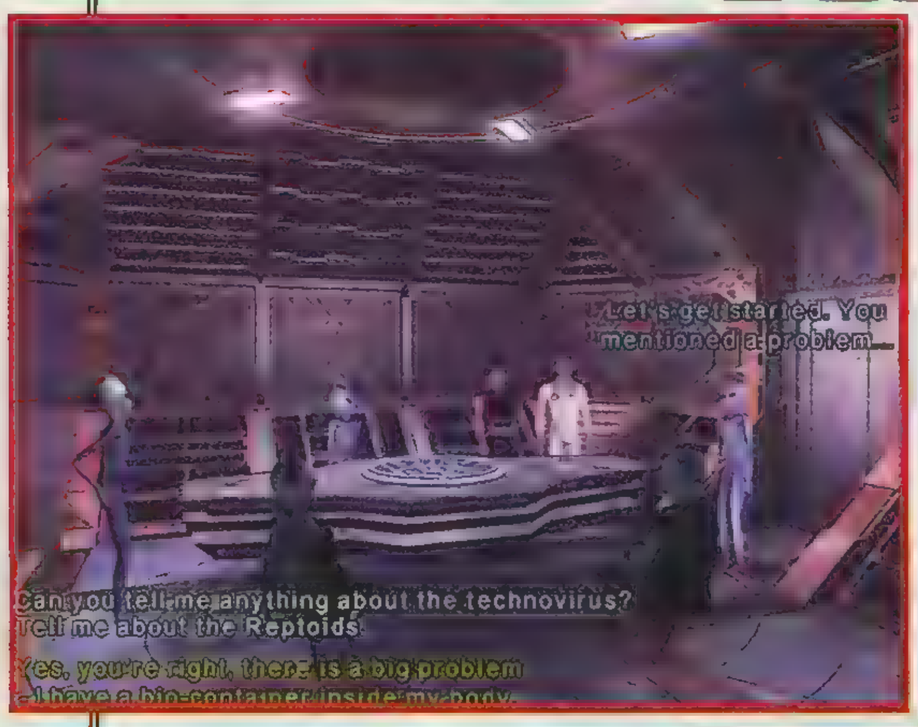
W PRZYGOTOWANIU
THE WARD

Ziemianie mają niemały problem – wszechświat zaczyna się kurczyć. Tu nawet zaawansowany stan technologii nie pomoże. Dlatego całą dotychczasową wiedzę należy przekazać ludziom z przeszłości. Może dzięki temu tempo rozwoju technologicznego ulegnie przyspieszeniu i zanim będzie za późno, uda się znaleźć radę na kondensację kosmosu. „Twórcy", tak zaprzyjaźnione rasy określają ludzi, mogą wysyłać kompendia wiedzy – Quickenery. Te zaś może wykorzystać tylko człowiek, który dysponuje rozbudowanym kodem DNA. Taki gość musi skorzystać z Arki – energii, która zaprowadzi go do systemu Draco. Tam już oczekuje na niego wiedza, którą trzeba przekazać na Ziemię. Odtąd ten chroniony przez Arkę wybraniec nazywany jest Wardem.

W grze występują dwie rasy Obcych – Reptoidzi i Szarzy (Greys). Ci pierwsi zniewolili tych drugich i wykorzystują ich jako siłę roboczą. Reptoidzi nie mają żadnych własnych technologii – kradną je innym. Np. porywają ludzi i wystawiają ich na działanie Arki, licząc, że energia zostanie na nich przeniesiona. Na Warda czeka również Frakcja – mała grupa Szarych rebeliantów, która wie, że sukces jego misji jest potrzebny wszystkim rasom.

Intro. Na statku Apollo XIX leci trzech astronautów. Prace, które rozpoczynają oni na Księżycu, zostają przerwane przez atak UFO. Dwóch ludzi ginie, a jeden zostaje zabrany do podziemnej bazy. I właśnie w tym momencie zaczyna się właściwa gra. Kierujemy Davidem Walkerem – tym jedynym pozostałym przy życiu. Nasz bohater budzi się podczas ataku Frakcji na bazę. W ogólnym zamieszaniu ucieka i przypadkowo trafia na artefakt gromadzący Arkę – w ten sposób zostaje na niego przeniesiona energia. Teraz będzie musiał polecieć na Draco. Dzięki pomocy rebeliantów wydostanie się z bazy i ukryje na statku lecącym na Marsa. A właśnie na Czerwonej Planecie musi znaleźć Nexusa, który ma klucz do Świętej Góry na Draco. Podczas odwiedzin ludzkiej kolonii pozna cel swej misji i uda się do miasta Szarych. Dodajmy, że aż do systemu gwiezdnego Draco ścigać go będą Reptoidzi.





Tak pokrótce przedstawia się fabuła THE WARD – gry, którą jej autorzy nazwali „epicką podróżą pełną odkryć". Linia fabularna ma tu być pełna zwrotów akcji i niebezpiecznych przygód, które w końcu doprowadzą do zaskakującego finału. Ta gra to typowa przygodówka „point&click". Kluczem do sukcesu jest dokładne zbadanie każdej lokacji i kombinowanie ze znalezionymi przedmiotami. Będą także zagadki logiczne. Dla tych zaś, którzy nie mają cierpliwości, autorzy przygotowali tryb gry bez puzzli. Nowością jest system podpowiedzi, które podczas rozwiązywania zagadek wyświetlają się co pięć minut.

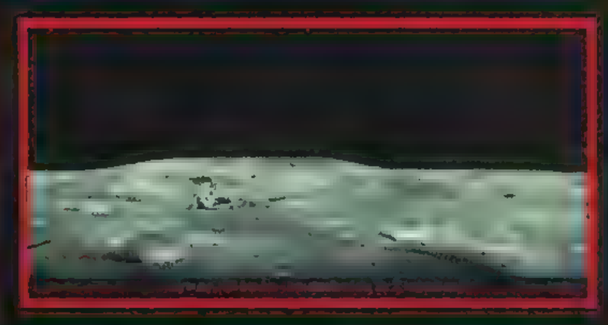
Grafika ma być wyświetlana w trybie 640x480x65 tys. kolorów. Dla podkreślenia atmosfery tajemnicy i grozy gra będzie przerywana sekwencjami wideo i pojedynczymi, ręcznie rysowanymi klatkami (motion–picture). Muzyka ma być jednym z mocniejszych punktów – różnorodna i długa, zmieniająca się w zależności od sytuacji.

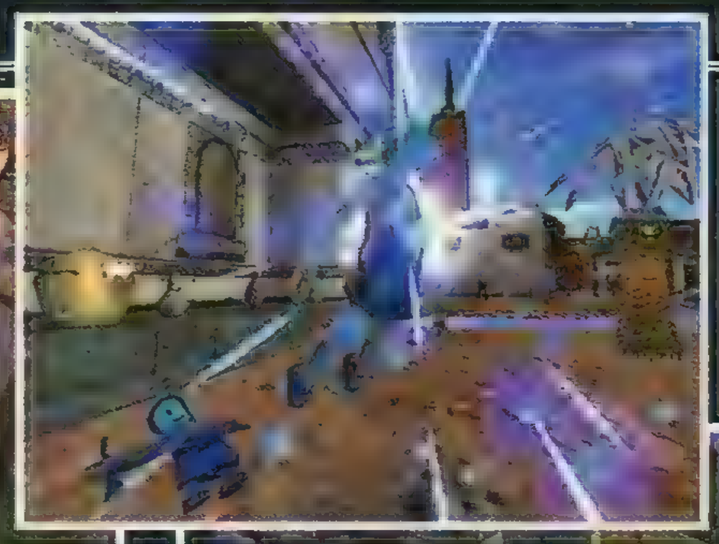
Największą atrakcją ma być jednak kompilacja trzech różnych stylów grania. Porównanie do trzech aktów gry, wymagających różnego podejścia, jest jak najbardziej na miejscu. Początkowo, w podziemnej bazie na Księżycu, trzeba po prostu walczyć o życie – unikać Reptoidów i uważnie badać wszystkie lokacje. Typowe „point&click". Na Marie gra zaczyna nabierać charakteru detektywistycznego – dużo rozmów, odkrywanie intryg i oszustw. Zaś ostatni akt to tajemnica. Używając „metod partyzanckich i sabotażu", przystępujemy do ostatecznej rozgrywki. A jej celem jest przejęcie kontroli nad lecącym do Draco statkiem Reptoidów.

Uwagę zwraca duża interaktywność świata, a także wiele sposobów rozmów z napotkanymi osobami – tu nie ma jedynej skutecznej recepty. Obsługa jest banalna, gdyż zastosowano tu jeden z najstarszych, znany każdemu interfejs.

Jak zawsze w przypadku przygodówki, głównym kryterium oceny gry będzie jej fabuła, a co za tym idzie – miodność. W tym przypadku autorzy przedstawili dość ciekawą historię, jednak forma jej przedstawienia może okazać się za mało nowatorska. Warto uważać na THE WARD – może się okazać kawałkiem bardzo solidnej przygodówki.

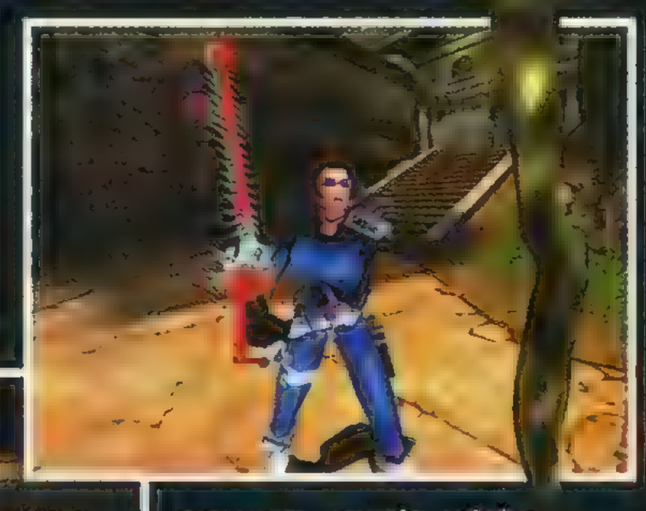
Qki
Fragile Bitc





wyżej mieczem, może go zastrzelić, jak również wysadzić w powietrze. Na początku jednak dysponuje tylko procą na kamienie (bronią, która ma tę niewątpliwą zaletę, że nigdy nie kończy się w niej amunicja) i mieczem. Po

Eden, mityczny raj. Wszyscy żyją tu w harmonii ze sobą i z przyrodą. Po ciężkiej walce z Lordem Tylerem Julia w końcu może się odprężyć psychicznie. Jej siostra założyła rodzinę, a i inni przywiedzieni przez Julię do tego świata ludzie również nie próżnują. W dzień przyświecają im dwa słońca, a w nocy blask dwóch księżyców. Sielanka i błogi spokój. Niestety, długo to nie potrwa. Do Edenu zbliża się statek ze starożytną boską istotą na pokładzie. Ta istota to Gith. Jego statek wchłania wszystkie napotkane po drodze światy, a został mu już tylko ten jedyny i ostatni – Eden. Julia znów musi stawić czoła niebezpieczeństwu i zgładzić jeszcze potężniejszego wroga.



pewnym czasie zdoby wa detonatory, kuszę energetyczną i – co najważniejsze – tarczę.

NOWA LARA?

Tak mniej więcej przedstawia się wprowadzenie do gry. Ty, Graczu, oczywiście będziesz sterował poczynaniami Julii. Uratowane świata głównej bohaterki nie będzie zbyt proste, ale jednak możliwe. Gra ma bardzo wiele cech wspólnych z TOMB RAIDEREM. Najważniejszą jest oczywiście główna bohaterka – Julia. Wygląda ona dosyć delikatnie, ale te pozory mylą. Jedną ręką potrafi wywijać długim, obosiecznym mieczem, i to z taką wprawą, że średniowieczny rycerz by się zdziwił. Autorzy zapowiadali, że w grze dostępny będzie tryb FPP, jednak zrezygnowali z niego i grać można tylko w TPP. Moim zdaniem może to i lepiej, że autorzy skupili się tylko na nim, bo pozwala to na podziwianie bardzo kobiecych kształtów Julii. Na pierwszych screenach z gry główna bohaterka ubrana była w dosyć obcisły kremowy strój. Scenarzyści jednak doszli do wniosku, że to nie przystoi „jedynej szansie wszechświata", i odziali ją w bardzo obcisły, niebieski kombinezon :) To jedyne zmiany, jakie wprowadzono od kwietniowych zapowiedzi.

Sterowanie poczynaniami Julii jest bardzo podobne do tego, jakie zastosowano w TR, jednak ta bohaterka jest o wiele bardziej zwinna i wysportowana niż Lara Croft. Potrafi poruszać się po bardzo wąskich gzymsach nie tylko zwisając na rękach, ale także chodząc po nich. Wspina się po linach, skacze, a czasem dokonuje iście cyrkowych sztuczek. Na szczęście na początku gry jest trening, który pozwala opanować wszystkie te triki, a dodatkowo prezentuje bogaty arsenał Julii.

ARSENAŁ

Nasza bohaterka potrafi rozprawić się z wrogiem na wiele rożnych sposobów. Może pociąć go na plasterki wspomnianym

Tarcza jest bronią defensywną, ale combo, wykonane gdy Julia trzyma w jednym ręku tarczę, a w drugim miecz, jest mordercze, bo taką tarczą można też zdzielić wroga po głowie. Na początku obsługa noszonego przez Julię arsenału może sprawić graczowi trochę kłopotów, ale po pewnym czasie nabiera się wprawy. Część broni ma dwa różne tryby prowadzenia ognia, ale najczęściej potrzebna jest do tego różna amunicja. Bezmyślne korzystanie z nieodpowiedniego oręża doprowadzić może tylko do szybkiego zejścia naszej bohaterki, np. sam detonator nie posiada odpowiedniej siły wybuchu, położony natomiast przy jarzącym się na zielo-

Gra **HEAVY METAL–FAKK2** ma bardzo dobre „plecy". Cała seria HEAVY METAL ma początek już w latach osiemdziesiątych, kiedy to powstał komiksowy magazyn o takim właśnie tytule. Olbrzymia popularność prezentowanej na jego łamach wizji świata pozwoliła wydawcom tegoż magazynu na nakręcenie filmu animowanego. Po pewnym czasie ukazała się również druga część tego tytułu i właśnie w niej po raz pierwszy pojawiła się śliczna Julia. Film powstał na podstawie komiksu pt. „Melting Pot". Gra nie jest oparta wprost na scenariuszu tego filmu, jak to ma często miejsce, lecz jest jego kontynuacją. Takie rozwiązanie nie pozwala na bezmyślne powielanie scenariusza, lecz zmusza gracza, by ten wykazał się swoim intelektem, a nie tylko znajomością filmu. Świat gry wywodzi się w prostej linii z tego, który można zobaczyć w obydwu filmach. Głównym twórcą tej gry jest Kevin Eastman – ten sam, który aktualnie gra pierwsze skrzypce w firmie wydającej magazyn HM. Ritual Entertainment podjął się przeniesienia postaci Julii w świat gier, a ponieważ ta grupa developerska ma już w swoim dorobku takie tytuły jak np. SIN, nie dziwi fakt, iż to właśnie ich wybrał Eastman. Takie połączenie dwóch sław daje dobrą reklamę, ale jednocześnie pozwala na osiągnięcie naprawdę bardzo dobrych wyników. Prawdą jest to, co zapowiedział jeden z twórców Ritual – Robert Atkins. Gra HEAVY METAL–FAKK2 nie jest ani zwykłą przygodówką, ani prostym shooterem, jest to coś pomiędzy, co doskonale pasuje do lansowanej przez serię HEAVY METAL wizji hardcore'owego świata przyszłości.

Na 5 minut przed premierą: HEAVY METAL F.A.K.2

Pomysł na tę grę nie jest nowy. Ładna, mająca czym oddychać bohaterka, do tego jeszcze uzbrojona w potężny arsenał. Fabuła, śliczna grafika i już można robić grę. Jednak w przeciwieństwie do innych podobnych tytułów FAKK2 ma szansę pobić TOMB RAIDERA.

no kamieniu, spowoduje potężny wybuch.

MIEJSCE AKCJI

Poziomy są bardzo rozbudowane, a ilość wrogów, jaką się tam napotyka, może czasem zaskoczyć. Mniej inteligentne wrogo nastawione istoty atakują grupami, natomiast co bardziej łepscy wrogowie potrafią atakować z ukrycia. Na końcu każdego z etapów trzeba zabić potężnego przeciwnika, co często jest bardzo trudne do wykonania. Na szczęście istnieje możliwość zapisania stanu gry w każdym jej momencie, więc po śmiertelnym zejściu nie trzeba będzie rozpoczynać etapu od nowa.

Na Edenie bardzo ważna jest woda, uważana za święty płyn. W trakcie gry nie tylko trzeba uważać na to, aby Julia była zdrowa, ale również i na to, czy ma dostateczny zapas wody. Odpowiednia ilość płynu pozwala na wykorzystanie specjalnych mocy bohaterki. Jednak uzyskanie takiego nasycenia wodą nie jest możliwe ot, po prostu przez napicie się. Do tego trzeba zbierać specjalne karafki ze świętą wodą.

Wszystkiemu towarzyszy doskonały heavymetalowy podkład muzyczny, idealnie wkomponowany w hardcre'owy świat gry. Usłyszymy tu również muzykę z drugiej części filmu „Heavy Metal". Gra doskonale wykorzystuje karty dźwiękowe 3D. Tworzone za ich pomocą efekty są niesamowicie wręcz realistyczne. Kwestie wypowiadane przez napotkanych ludzi słychać dokładnie z tej strony, którą zwrócona jest do nich Julia. Efekty przestrzenne pozwalają również na zorientowanie się, z której strony grozi nam niebezpieczeństwo.

WIDOCZKI

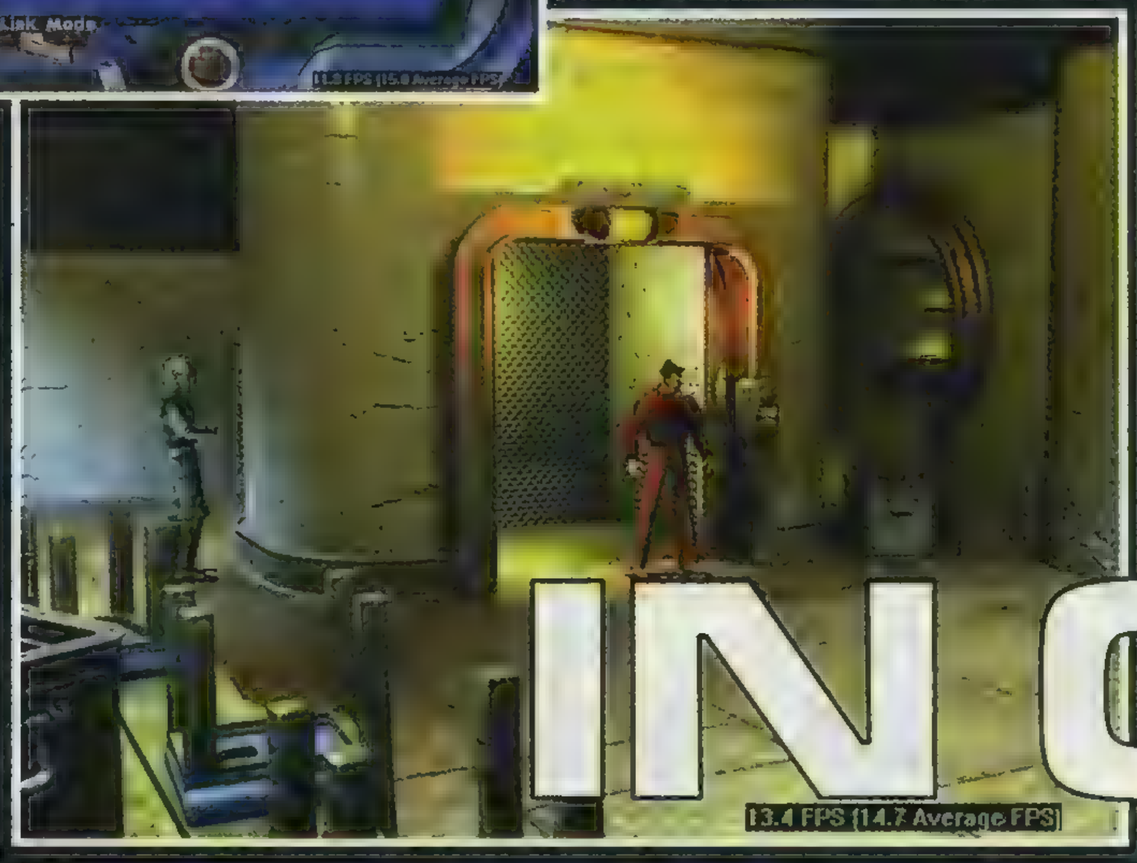
Świat widziany zza pleców Julii jest bajecznie kolorowy i – w przeciwieństwie do TR – nie ma w nim zbyt wielu ostrych krawędzi. Obiekty są raczej obłe, a przez to bardziej realistyczne. Po miastach poruszają się ludzie, małe zwierzątka, a nawet dzieci. Z większością napotykanych ludzi można porozmawiać, a z niektórymi nawet trzeba, bo takie rozmowy pozwolą poznać cały wątek fabularny. Każdy element mapy wykonano z dużą dbałością o szczegóły. Najpiękniejsze są chyba wodospady. Przelewająca się przez różne krawędzie woda ma piękny, błękitny kolor i wygląda jak prawdziwa.

Większość elementów otoczenia można podnieść, przesunąć itp. Często dostanie się w miejsce, gdzie znajduje się np. karafka z wodą, wymaga od nas sporego wysiłku umysłowego, a od Julii – fizycznego. Problemy typu, jak dostać się na widziany z dołu gzyms, po którym będzie można przejść i utłuc niewidocznego wroga, spotyka się na każdym kroku. Wydaje mi się, że są one bardziej skomplikowane niż te, które napotkać można było w TR, ale to tylko moje odczucie.

HEAVY METAL–FAKK2 ma szansę zdetronizować TR i zająć jego miejsce na szczycie gier TPP. Piękna grafika, śliczna bohaterka i bardzo rozbudowana fabuła, to atuty FAKK2. Gra ma również poparcie w postaci futurystycznego magazynu HEAVY METAL i dwóch filmów animowanych, więc wydaje się, że cel ten zostanie osiągnięty. Testowałem tylko wersję beta, więc to, co znajdzie się w finalnym produkcie, może się jeszcze trochę różnić, ale swojego osądu raczej nie zmienię.

Zulu
Ritual Entertainment

nym. O wiele wygodniej i bezpieczniej jest omijać strażników niż walczyć z nimi. Dużą uwagę trzeba także zwracać na kamery, systemy bezpieczeństwa, roboty i tego typu sprawy. Natomiast to, co różni IN COLD BLOOD od



otrzymujesz szczątkowe informacje. Im dalej w las, tym bardziej ciemno. Wszystko stale się komplikuje, momentami wątpisz, czy w ogóle można komukolwiek ufać. Mimo to fabuła coraz bardziej wciąga.

Fiction<< oraz >>The Usual Suspects<<". I rzeczywiście tę inspirację po prostu widać.

Podobnie jak w METAL GEAR SOLID, tak i w IN COLD BLOOD większa część rozgrywki opiera się na skradaniu się i pozostawaniu niezauważonym. O wiele wygodniej i bezpieczniej jest omijać strażników niż walczyć z nimi. Dużą uwagę trzeba także zwracać na kamery, systemy bezpieczeństwa, roboty i tego typu sprawy. Natomiast to, co różni IN COLD BLOOD od innych tego typu produkcji, to dosyć wysoko rozwinięta Sztuczna Inteligencja. Zachowanie wszystkich „niegrywalnych" postaci jest odwzorowane niemalże idealnie. Jeżeli któryś ze strażników Cię zauważy, to może poprosić o przedstawienie się. Jednak jeśli wcześniej słyszał strzały, to może najpierw strzelać niż pytać. Choć z drugiej strony, momentami widać

Poza MISTEM (który sprzedał się w ogromnej liczbie kopii), przygodówki w stylu „point–and–klick" nigdy nie wybiły się, pozostając jedynie specyficznymi produkcjami dla specyficznych odbiorców. Górę wzięły wszelakiej maści gry akcji, począwszy od sztrzelaninek po przez nawalanki. Może dlatego grupa Revolution Software (twórcy znakomitej serii BROKEN SWORD) w swojej najnowszej produkcji postanowiła wprowadzić kilka zmian. „W chwili rozpoczęcia prac nad IN COLD BLOOD, chcieliśmy stworzyć grę wzbudzającą nietypowe odczucia. Gry wideo bardzo często opierają się na prostych zwrotach akcji i bliźniaczo podobnych bohaterach lub po prostu naśladują to, co było do tej pory. Chcieliśmy oderwać się od standardów, więc wybraliśmy się po inspirację do wytwórni filmowej. Chcieliśmy, aby nasza produkcja wyglądała jak film, ale aby grało się w nią jak w grę." – mówi jeden z autorów scenariusza.

W sumie to właśnie stopniowanie emocji jest największą zaletą IN COLD BLOOD. Kolejne epizody nie przedstawiają chronologii wydarzeń, jedna misja pokazuje konkretny okres, który niekoniecznie musi być kontynuacją poprzedniego. Cytując wypowiedź jednego z twórców gry: „Idea stworzenia dynamicznej opowieści, opartej na strukturze przeskakiwania pomiędzy kolejnymi przedziałami czasowymi, została zainspirowana dwoma produkcjami filmowymi – >>Pulp

ZADY...

Cała opowieść jest przedstawiona w formie retrospekcji. Na samym początku gry jesteś torturowany w celi, jednak nie masz pojęcia, jakim cudem się tu znalazłeś. Wydarzenia, które będziesz sobie przypominać, mają stanowić siedem z dziewięciu misji całej gry.

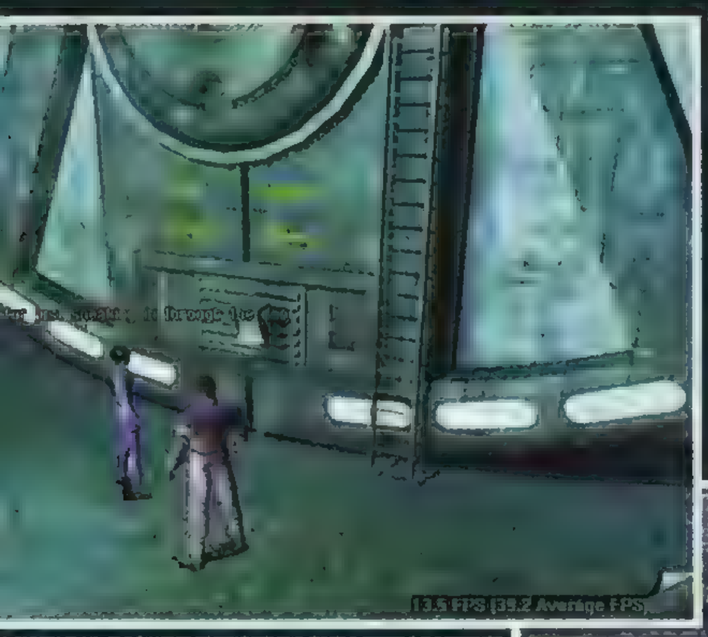
Ogólnie rzecz biorąc, cała gra jest niezwykle zakręcona i to zarówno pod względem scenariusza, jak też pod względem przedstawiania go grającemu. Sam początek jest dosyć szokujący – ciemność, jakieś głosy i nagle lądujesz w dziwnym miejscu, gdzie

straszliwą głupotę przeciwników. Czasami wystarczy odbiec kawałek dalej, a dany delikwent zatrzyma się i będzie stał jak gdyby nigdy nic, a alarm ucichnie. Natomiast gdy tylko się do niego zbliżysz, to zacznie strzelać i włączy się alarm.

Inną ciekawostką jest urządzenie zwane REMORA (Remote Entry Mainframe Override and Recall Assistant), które Twój bohater zdobywa na początku gry. Pozwala mu ono na logowanie się do komputerów, przechowywanie wszelkiego rodzaju danych oraz wysyłanie informacji do kwatery głównej. Ale najważniejszą i najbardziej przydatną funkcją tego maleństwa jest scanowanie kolej-

Na 5 minut przed premierą: IN COLD BLOOD

Twórcy BROKEN SWORD odeszli od starego systemu sterowania myszką i zamiast typowej przygodówki postanowili stworzyć nieco inną produkcję. Efektem ich pracy jest nowy action-adventure IN COLD BLOOD. Czy przypadnie do gustu graczom? Zobaczymy...



nak nie należy zapominać, że są to (niestety) statyczne lokacje. Nie najgorzej się prezentują wszelkie animowane wstawki (a jest ich sporo, bo przeszło 60!). Wyglądają naprawdę przyzwoicie. Widać, że europejscy producenci powoli doganiają Japończyków, jeżeli chodzi o jakość renderowanych filmików.

nych pomieszczeń w celu wykrycia przeciwników. Po włączeniu go widzisz na mapie wszelkie postacie – w tym wrogów. Przypomina to nieco radar z MGS-a.

Pod względem oprawy graficznej ICB robi pozytywne wrażenie. Widać, że twórcy wzorowali się na produkcjach pokroju RESIDENT EVIL czy też FINAL FANTASY. Wszystkie lokacje zostały wyrenderowane z ogromną dbałością o detale. Jest to widoczne na każdym kroku. Odwzorowanie pomieszczeń czy też maszyn budzi podziw, jednocześnie, a postacie w wysokiej. Tu jest podobnie, tylko że na odwrót. Wysoka jakość renderowanych lokacji przysparza nieco problemów przy podnoszeniu przedmiotów oraz przy korzystaniu z różnych maszyn. Niejednokrotnie będziesz zmuszony kręcić się po danej lokacji, oglądając każdy przedmiot, by sprawdzić czy można go wziąć/użyć. Animacja postaci także pozostawia nieco do życzenia. Momentami widać wyraźne braki w ruchach głównego bohatera i innych postaci także. Nie wyważono niestety poziomu trudności. Część misji jest zbyt prosta – zarówno pod względem zagadek, jaki i walki – z kolei inne są naprawdę trudne. Dosyć duże problemy stwarza walka z napotkanymi strażnikami, lepszy mógłby być też system celowania. Lecz mimo tych wad (które – mam nadzieję – zostaną poprawione) ICB zapowiada się na dosyć dobrą pozycję. Warto poczekać!

...I WALETY

Niestety, nie ma róży bez kolców. Na tych wszystkich lokacjach modele postaci nie prezentują się zbyt okazale. Przypominami to sytuację z RESIDENT EVIL 2 na PC, gdzie wszystkie lokacje były w niskiej rozdzielczości, a postacie w wysokiej. Tu jest podobnie, tylko że na odwrót. Wysoka jakość renderowanych lokacji przysparza nieco problemów przy podnoszeniu przedmiotów oraz przy korzystaniu z różnych maszyn. Niejednokrotnie będziesz zmuszony kręcić się po danej lokacji, oglądając każdy przedmiot, by sprawdzić czy można go wziąć/użyć. Animacja postaci także pozostawia nieco do życzenia. Momentami widać wyraźne braki w ruchach głównego bohatera i innych postaci także. Nie wyważono niestety poziomu trudności. Część misji jest zbyt prosta – zarówno pod względem zagadek, jaki i walki – z kolei inne są naprawdę trudne. Dosyć duże problemy stwarza walka z napotkanymi strażnikami, lepszy mógłby być też system celowania. Lecz mimo tych wad (które – mam nadzieję – zostaną poprawione) ICB zapowiada się na dosyć dobrą pozycję. Warto poczekać!

PO NASZEMU?

IN COLD BLOOD pojawi się także w spolszczonej wersji. W momencie gdy czytacie te słowa, polska wersja jest już na ukończeniu. Niestety, nie udało się nam dowiedzieć, czy przy lokalizacji zatrudniono jakieś znane osoby. Tytuł został przetłumaczony jako „Z zimną krwią". W sumie dosyć trafnie.

Ramza
Revolution

PLAYSTATION BYŁO PIERWSZE

IN COLD BLOOD pojawiło się najpierw w wersji na konsolę Sony. Poza drobnymi szczegółami jest to oczywiście ta sama gra. Największe różnice widać w oprawie graficznej, wszystkie lokacje są identyczne – tyle że w niższej rozdzielczości. Jest tak dlatego, że telewizor – w przeciwieństwie do monitora – i tak po części „retuszuje" obraz. Kolejnym powodem jest mniejsza pojemność nośnika, przez co wersja na PlayStation została wydana tylko na dwóch płytach, podczas gdy wersja pecetowa liczy sobie trzy cedeki.

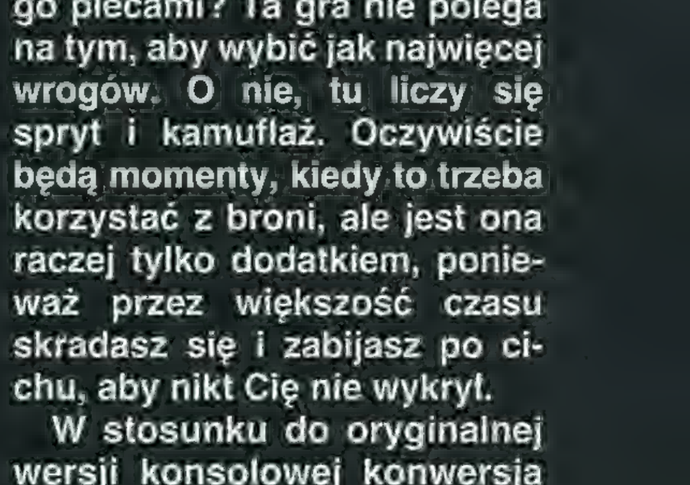
Czy nadchodzący wrzesień będzie dla nas dobrym miesiącem? Większości ten czas kojarzy się zapewne z ponownym przekroczeniem szkolnych progów, a z własnego doświadczenia wiem, że raczej nie są to miłe chwile. Czasu coraz mniej, trzeba znów zasiąść przed podręcznikami. Może jednak wrzesień tego roku przyniesie coś pozytywnego? Można domniemywać, że tak, a to za sprawą... Microsoftu (tak, wiem, że zabrzmiało to groźnie!). Otóż wiedzcie, że „uczniowie Billa" powęszyli tu i tam, po czym sypnęli groszem i wykupili licencję jednej z najlepszych gier na PlayStation. I lada dzień mają ją (po konwersji, oczywiście), wypuścić na rynek. Tym tytułem jest METAL GEAR SOLID – przez dużą część prasy komputerowej uznany za jedną z najlepszych gier na wzmiankowaną konsolę.

Gdybyśmy chcieli zakwalifikować METAL GEAR SOLID do jakiegoś konkretnego gatunku, to stanęlibyśmy przed sporym problemem. Otóż mimo iż akcję obserwujemy tu z perspektywy trzeciej osoby, to trudno porównywać to do tego, co znamy z TOMB RIDERA czy SOUL REAVER. Znowu spora ilość elementów przygodowych przywodzi na myśl jeszcze inne pozycje. Ogólnie rzecz biorąc, zaliczenie tego tytułu do jakiejś konkretnej kategorii i wrzucenie go do odpowiedniej szuflady mogłoby sprawić nieco kłopotów.

Grając w METAL GEAR SOLID należy polegać na swym sprycie i umiejętności pozostawania w cieniu. Głównym bohaterem jest tu Solid Snake, jeden z najlepszych tajnych agentów. Przy nim nawet Bond wydaje się jedynie małym dzieckiem, które nagle zostało obdarowane mnóstwem fantastycznych zabawek. Wcielając się w Snake'a, stajesz się jednoosobowym oddziałem i otrzymujesz zadanie zakradnięcia się do bazy opanowanej przez terrorystów, a następnie wydostanie stamtąd dwóch ważnych osobistości. Niestety, to zadanie szybko komplikuje się jeszcze bardziej i Twój bohater będzie musiał zrobić o wiele więcej, niż to na początku było założone.

Podstawowym celem gry jest pozostanie niezauważonym. Niemal przez cały czas należy skradać się, chować po kątach i uważać, aby nie zostać odkrytym. A warto dodać, iż jest to o tyle trudne, że wszyscy wrodzy żołnierze, jakich spotkasz na swej drodze, mają specjalne zmutowane geny, dzięki którym zostają wyostrzone ich zmysły – słuch, wzrok itp.

Skradanie się i pozostawanie niezauważonym to jeden z najważniejszych elementów MGS–a. Cała magia tej gry opiera się na bogactwie szczegółów i swobodzie gracza. Tu każda z obranych dróg jest tak samo dobra – różnią się one tylko stopniem trudności lub długością. Nie ma tu czegoś takiego jak tylko jedna ścieżka prowadząca do zwycięstwa. Owszem, scenariusz jest w dużej mierze liniowy (jak zresztą w większości obecnych produkcji), ale występuje też cała masa różnych możliwości. Dodatkowym atutem MGS jest jego oryginalność. Oto wcielasz się w postać komandosa, którego podstawowym orężem jest umiejętność pozostawania niewykrytym. W każdym momencie gry będziesz się zastanawiał, czy możesz bezpiecznie opuścić kryjówkę. Czy nie wykryją Cię kamery? Czy udusić tego śpiącego strażnika, czy tylko prześlizgnąć się za jego plecami? Ta gra nie polega na tym, aby wybić jak najwięcej wrogów. O nie, tu liczy się spryt i kamuflaż. Oczywiście będą momenty, kiedy to trzeba korzystać z broni, ale jest ona raczej tylko dodatkiem, ponieważ przez większość czasu skradasz się i zabijasz po cichu, aby nikt Cię nie wykrył.



W stosunku do oryginalnej wersji konsolowej konwersja pecetowa nic nie straciła. A nawet wręcz przeciwnie, bo zyskała poprawioną grafikę (w podwyższonej, przeszło

RYCHŁO W CZAS!

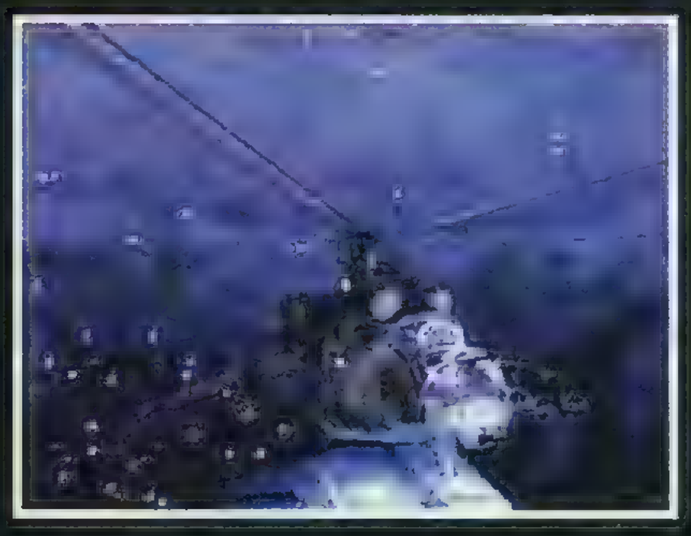
Tak można rzec, jeżeli spojrzy się na datę premiery METAL GEAR SOLID w wersji na PlayStation i porówna się ją z datą wydania konwersji na PC. Gra konsolowa pod tym tytułem pojawiła się na początku 1998, nietrudno więc policzyć, ile czasu minęło. Ale w sumie tak jest z większością przenoszonych tytułów (vide RESIDENT EVIL 2, DINO CRISIS). Miejmy nadzieję, że w przyszłości to się zmieni. Innym śmiesznym zbiegiem okoliczności jest fakt, że w momencie gdy my dostaniemy pierwszego METAL GEARA, to konsolowcy będą mieli już drugiego. Niedługo (przynajmniej tak się mówi) ukaże się on na PlayStation 2. Już w obecnej formie (80% ukończonego kodu) robił ogromne wrażenie na uczestnikach E3. Pokazano tam kilkuminutowy film przedstawiający grę. Jeśli takie tendencje się utrzymają, to już za dwa–trzy lata będziemy grać w MGS2 na naszych kompach, podczas gdy konsolowcy otrzymają METAL GEARA z cyferką 3 w tytule...

Na 5 minut przed premierą: METAL GEAR SOLID

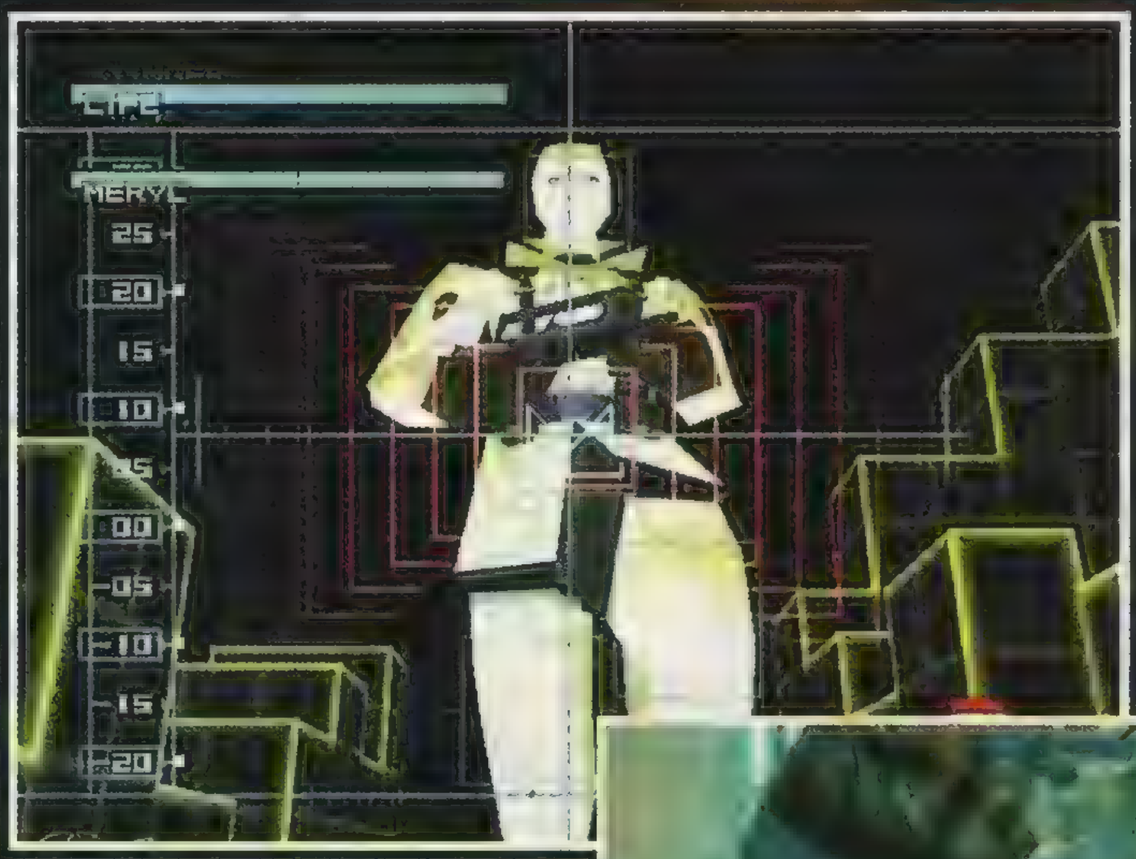
Wielkie konsolowe hity nie zawsze sprawdzały się na pecetach. Zazwyczaj wynikało to z niedoróbek i nikłej poprawy w sferze grafiki. Po serii FINAL FANTASY przyszedł teraz czas na METAL GEAR SOLID. Ten zapowiada się wprost rewelacyjnie...

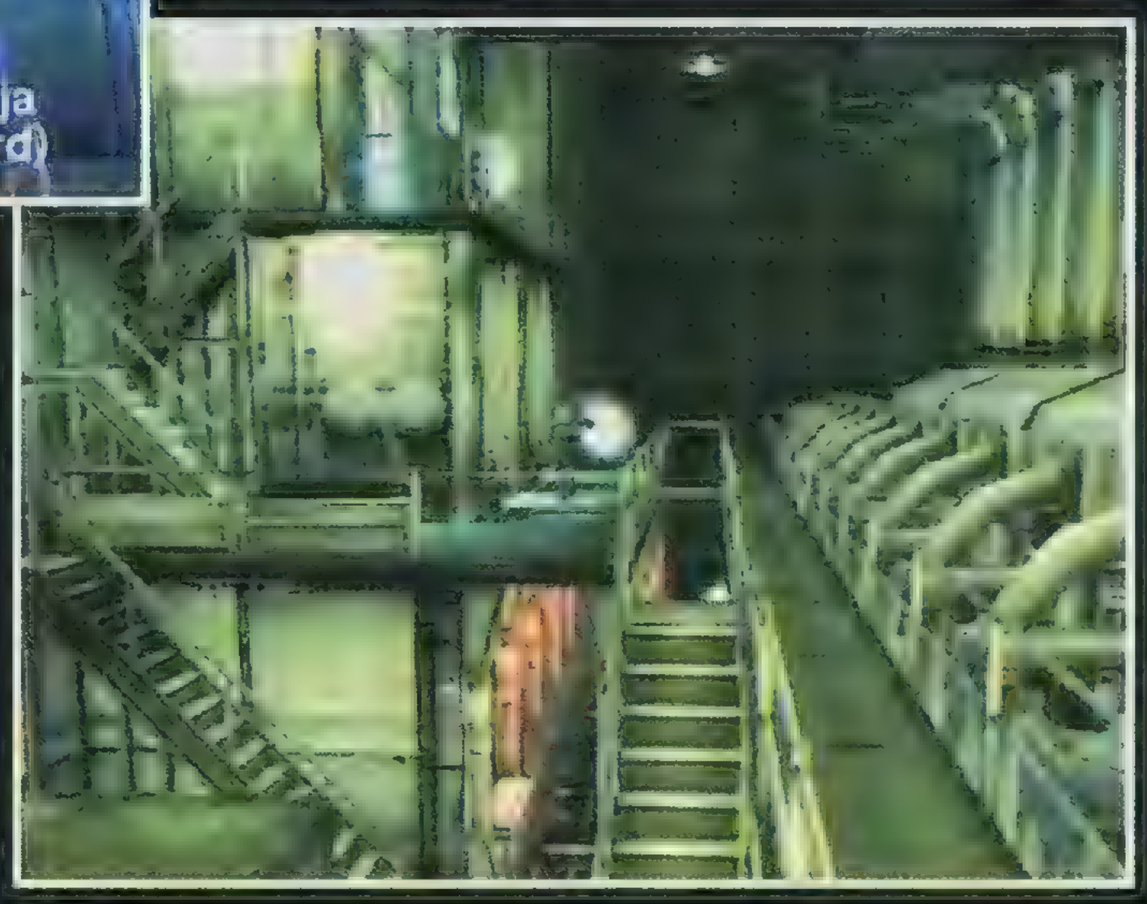
dwukrotnie wyższej rozdzielczości). Dzięki temu wszystkie lokacje wyglądają o wiele przejrzyściej i czytelniej. Modelom postaci konwersja również nie zaszkodziła – są wyraźniejsze i bardziej dokładne. Znacznej poprawie uległa też duża część tekstur – o ich rozmyciu chyba nie muszę pisać. Co prawda w testowanej przeze mnie wersji doświadczałem

niezbyt przyjemnego efektu znikania ścian, jednak finalnie ma to być naprawione. Wszystkie efekty świetlne pozostały takie same, poprawiono jedynie cienie. Liczba klatek animacji również się nie zmieniła.



Pecetowy METAL GEAR zostanie wzbogacony o kilka dodatków. Poza poprawioną oprawą wizualną otrzymamy tryb First Person Perspective, który dotąd był osiągalny tylko w japońskiej wersji, tej z dopiskiem „Integral". Do tego należy dodać przeszło 300 dodatkowych misji treningowych, których akcja będzie się rozgrywać w rzeczywistości wirtualnej. Jest to miły akcent, zwłaszcza że posiadacze PlayStation na podobny dodatek musieli czekać przeszło rok, a jego cena była taka sama jak cena samej gry.





Natomiast my dostaniemy to gratis. Żeby było ciekawiej, to firma Microsoft przebąkiwała coś o jakiejś galerii i dodatkowych elementach, niestety w testowanej kopii niczego takiego nie widziałem.

Generalnie, METAL GEAR SOLID będzie mocną pozycją zarówno dla wielbicieli akcji, jak i korzystania z szarych komórek. Jednak jest jedna rzecz, która nie daje mi spokoju. Wydawcą MGS–a będzie „kochany" przez nas wszystkich Microsoft, a to może nie wyjść na dobre ani grze, ani nam. Choć muszę przyznać, że z wersją testową nie było zbytnich problemów, a to już o autorach konwersji świadczy dobrze. Pecetowa wersja METAL GEAR SOLID powinna się ukazać na dniach, dlatego prawdopodobnie już za miesiąc uraczymy Was swoistym combo, na które będzie składała się obszerna recenzja oraz imadło.

Konsolite

Konami/Microsoft

KOMBAT KORNER

Witam! Na łamach wrześniowego wydania KK zajmiemy się kontynuacją DEAD OR ALIVE – jednego z najlepszych i najoryginalniejszych fighterów 3D. Moim zdaniem jest to zdecydowanie nowa jakość w dziedzinie mordobić.

I to zarówno pod względem oprawy, jak i wprowadzonych tu nowości. Ale dosyć ględzenia, zapraszam do lektury!

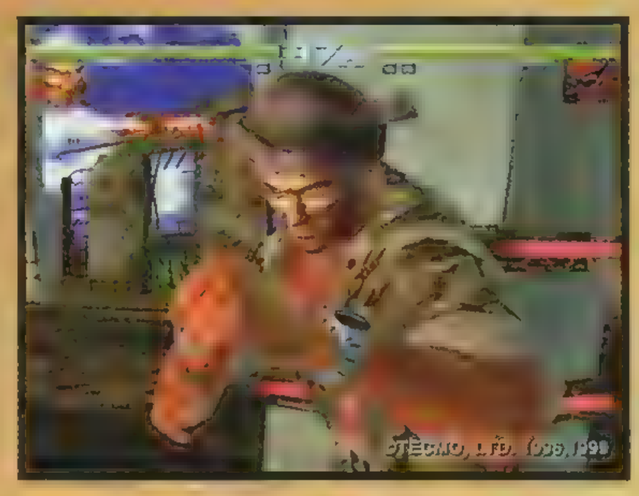
Pierwsza cześć DEAD OR ALIVE była dobrą produkcją. Jednak mimo dosyć oryginalnego i przyjaznego systemu walki oraz całkiem interesujących postaci przeszła bez większego echa. To był jeden z tych tytułów, na którym poznali się tylko zagorzali wielbiciele gatunku. A szkoda, bo DOA pod pewnymi względami był oryginalny i oferował zabawę naprawdę na wysokim poziomie.

Jednak chłopaków z Tecmo owa sytuacja nie zraziła, można by rzec, że nawet wręcz przeciwnie. Przyjęli do wiadomości wszelkie za i przeciw, po czym zabrali się do roboty. Pierwsze efekty ich pracy można było podziwiać już w zeszłym roku, kiedy to DEAD OR ALIVE 2 zadebiutował na automatach. Całość chodziła na segowej płycie Naomi, a więc można było się spodziewać szybkiego i bezbolesnego przejścia na Dreamcasta. Jednak z pewnych powodów konwersja się przeciągała, aż w końcu DOA2 pojawił się najpierw w wersji na PlayStation 2, a dopiero w kilka miesięcy później na DC.

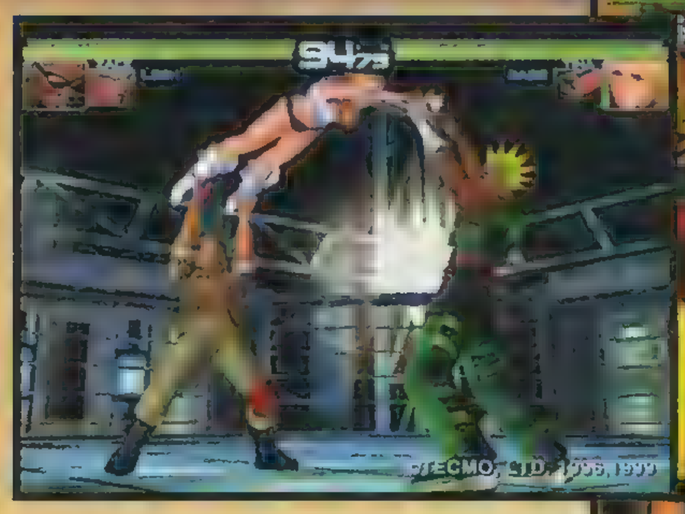
W stosunku do pierwszej części pierwszą i najważniejszą zmianą są areny. W oryginalnym DOA walczyliśmy na płaskiej powierzchni, otoczonej polem minowym, które określało granice ringu. W kontynuacji zrezygnowano z tego pomysłu i zaaplikowano coś innego. Otóż w DEAD OR ALIVE 2 wszystkie plansze są w pełni trójwymiarowe, bogate w najdrobniejsze detale, kilkupoziomowe, a co ważniejsze – interaktywne. Tym razem ich budowa ma kolosalny wpływ na przebieg rozgrywki. Tereny są wyraźnie zróżnicowane pod względem poziomu. Wyraźnie widać wszelkie wzniesienia oraz elementy dekoracji. Niejednokrotnie zdarzyć się może, że nasza postać stoi na takim wzniesieniu i aby trafić wtedy tę stojącą niżej, musimy się schylić. Z kolei ta druga może spokojnie atakować wysokimi atakami. Innym niezwykle ważnym elementem jest kilkupoziomowość plansz. Większa ich część ma po kilka „pięter". Idealnym przykładem wydaje się być plansza z wodospadem. Zaczynamy na jego szczycie i w trakcie walki możemy zepchnąć przeciwnika, a gdy ten spadnie, nasza postać zeskakuje za nim i pojedynek trwa dalej. Podobnie dzieje się, gdy walczymy na chińskim murze – z tą tylko różnicą, że tu mamy przeszło 5 pięter! Praktycznie każda plansza kryje w sobie jakąś niespodziankę, dzięki czemu pojedynki wyglądają niezwykle efektownie.

System walki przeszedł kilka lekkich zmian. Standardowo oczywiście mamy uderzenie ręką i nogą. Przycisk Hold został zamieniony na Free, który pełni rolę zarówno przechwytu, jak i bloku, a dodatkowo pozwala na swobodne poruszanie się po arenie. Natomiast zamiana postaci w trybie Tag Team odbywa się poprzez jednoczesne wciśnięcie wszystkich trzech na raz.

Sam styl gry nie zmienił się zbytnio, zwiększono jednak jej prędkość. Teraz wszystko trzeba wykonywać o wiele szybciej, dzięki czemu wszystko stało się bardziej dynamiczne. Postaciom dodano całą masę rzutów, multipartów i – oczywiście – ciosów. Świetnie sprawdza się tryb Tag Team, w którym wybieramy sobie dwie postacie i możemy zmieniać je w trakcie trwania walki. Zmiana zawodnika jest szybka i płynna – jednak nie możemy jej wykonać wtedy, gdy stoimy przy samej ścianie. Natomiast same pojedynki wygląda niesamowicie. Spore wrażenie robią rzuty łączone oraz ciosy.

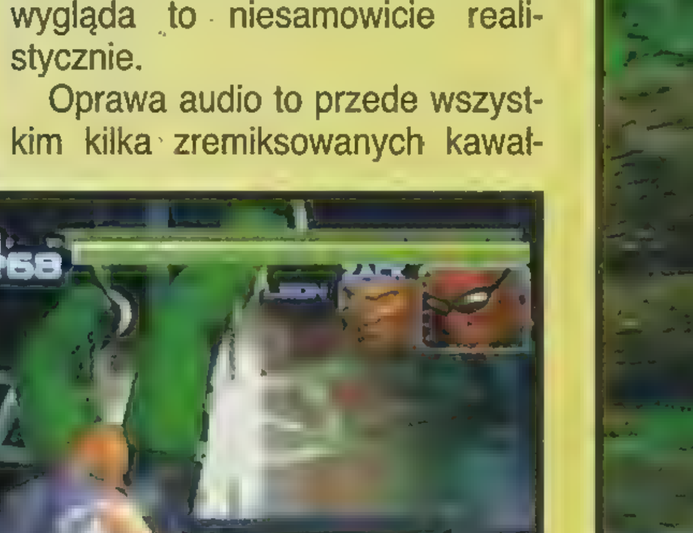


Graficznie ta gra to majstersztyk! Pod względem oprawy DOA 2 po prostu wgniata w fotel. Zdecydowanie największe wrażenie robią areny. Bogactwo ich detali jest wręcz nie do opisania. Wszędzie coś się dzieje, widać świetliki, liście poruszane przez podmuch wiatru, ryby pływające w jeziorze.



DEAD OR ALIVE 2

To po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy! Nie inaczej jest z modelami postaci – tu także widać fachową robotę. Zawodnicy zostali zbudowani z ogromnej liczby polygonów, dzięki czemu nie uświadczymy żadnych kantów, a jedynie miłe dla oka zaokrąglenia:) Przy modelowaniu przywiązano ogromną wagę do najdrobniejszych nawet detali, takich jak pojedyncze włosy czy rzęsy. Wszystkie postacie wyglądają po prostu prześliczne, a szczególnie występujące tu panienki. Kolejna sprawa to animacja. Od razu widać pełne 60 klatek na sekundę i tę niesamowitą płynność. Wszystkie ciosy, rzuty i przechwyty zrobione są niesamowicie.



Znakomicie wyglądają też wszelkie wyrwania i kontry. W większości bijatyk wyrwanie z rzutu to zazwyczaj ta sama animacja, która pokazuje odpychające się postacie. W DOA2 każde wyrwanie ma specyficzną dla siebie animację, dzięki czemu wygląda to niesamowicie realistycznie.

Oprawa audio to przede wszystkim kilka zremiksowanych kawałków z pierwszej części, ale znalazło się też kilka nowych, nieźle brzmiących kawałków rockowych. Są szybkie i dość mocne, a więc idealnie pasują do toczących się pojedynków. O wszelkich okrzykach i jękach złego słowa nie powiem – są naprawdę pierwszej klasy.

Czyżby ta gra nie miała żadnych wad? Niestety, ma ich kilka, ale naprawdę drobnych. Pierwszą z nich jest kamera. Niestety, brakuje szybkich najazdów – takich np., jakie znamy z gier Namco. Poza tym czasami potrafi bardzo szybko zmienić kąt, a to wprowadza nieco zamieszania. Jednak po kilku pojedynkach można przymknąć na to oko. Innym „drobiazgiem" jest ilość energii tracona przy wykonywaniu przechwytu. Jedna poprawnie wykonana kontra potrafi zaboleć mocniej niż niejedno combo. I to w sumie wszystko.

Dla mnie DEAD OR ALIVE 2 jest pozycją znakomitą. Podoba mi się w niej wszystko: począwszy od świetnego systemu walki, a na postaciach skończywszy. Jest to jedyna bijatyka, w której uświadczymy tak dużo przedstawicielek płci pięknej. Poza tym DOA2 wnosi powiew świeżości do tego gatunku. Dzięki piętrowym arenom pojedynki wyglądają jeszcze bardziej efektownie i nie nudzą się szybko. Jak dla mnie ta gra to swoistego rodzaju przełom w dziedzinie fighterów 3D – naprawdę kawał porządnego mordobicia. Zdecydowanie polecam.

Konsolite

Tecmo
www.tecmo.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PLATFORMY: DREAMCAST, PLAYSTATION 2

OCENA: 9/10

W przypadku takiego tytułu jak DIABLO 2 – o którym napisano już wszystko na długo przed premierą – można darować sobie wstępne dywagacje, toteż przejdźmy z miejsca do meritum. Cóż można napisać o grze, którą wszyscy zdają się znać już na wylot? Na dobrą sprawę niewiele, chociaż ludzie z Blizzarda zdołali zachować chociaż część niespodzianek dla wytrwałych. Już sama opowiadana w grze historia okazuje się być nieco bardziej zagmatwana, aniżeli mogłoby się z początku wydawać. Wszystkie wydarzenia, jakie mają miejsce w DIABLO, zapoczątkowane zostały już w pierwszej części. Pan Terroru przestał być wreszcie na tyle potężnym, co anonimowym przeciwnikiem. Przez cały czas praktycznie depczemy mu po piętach, chociaż miejscami zlecane zadania zdają się być nieco wyrwane z kontekstu, przez co odnosimy niekiedy wrażenie, jakbyśmy działali po omacku. Ale nie sposób pogubić się w zawiłościach fabuły, gdyż DIABLO 2 jest grą całkowicie zlokalizowaną. Piszę o tym na początku, dlatego że sam miałem wiele wątpliwości, czy taka polityka dystrybutora gry jest słuszna. Niedoskonałości tłumaczenia w wielu miejscach uderzającego w niebezpiecznie patetyczny ton, skutecznie tuszuje bardzo dobrze wyreżyserowany dźwięk, toteż daje się grać bez wyraźniejszych zgrzytów. Pamiętajmy bowiem, że także i oryginalny DIABLO miał tendencję do dość nieco-dziennych kompozycji zdaniowych.

Cała historia podzielona została na cztery akty, podczas których poznajemy kolejne fragmenty opowieści Maliasa, towarzysza przeklętego Mrocznego Wędrowca – przemierzającego świat Sanktuarium tragicznego pogromcy Diablo. Tradycyjnie już ludzie z Blizzarda przygotowali bardzo imponujące, a co chyba ważniejsze, długie przerywniki filmowe, dzięki czemu fabuła DIABLO 2 prezentuje się nadzwyczaj efektownie. Głównym źródłem informacji są jednak napotykane na drodze postacie, których funkcje – w porównaniu z pierwszą częścią gry – uległy znacznemu rozszerzeniu. Wciąż daleko jest do prowadzenia rozbudowanych konwersacji, aczkolwiek w przerwach pomiędzy szlachtowaniem potworów praktycznie się tego nie dostrzega. Na dobrą sprawę każde zadanie zbliża nas do finału rozgrywki, gdyż zadań pobocznych - które można, lecz wcale nie trzeba wykonać - jest raczej niewiele. Trzon intrygi zawarty jest w kolejnych, zlecanych przez napotkane postacie, zadaniach. Sfinalizowanie pewnych misji odkrywa jedynie rąbek tajemnicy, innych zaś – owocuje zdobyciem artefaktów niezbędnych do walki z potężnymi demonami. Nie znaczy to jednak, że gra się przez to krócej. Świat Sanktuarium jest doprawdy rozległy, zaś fakt, że za każdym razem środowisko gry generowane jest na nowo, znacznie (choć w nieco sztuczny sposób) wydłuża czas spędzony z DIABLO 2. Główne cele pozostają jednakże zawsze jednakowe, wiedzcie więc, że przyjdzie Wam zmierzyć się nie tylko z samym Diablo, ale też i z jego dwoma braćmi i nienawistną demonicą imieniem Andariel.

SANKTUARIUM

W stosunku do swego poprzednika DIABLO 2 jest produkcją rozbudowaną, która ma bardzo wyraźne ambicje stania się pełnoprawną grą fabularną. Każdy bohater, w ciele którego zdecydujecie się polować na czarta, rozwija się w nieco inny sposób i podczas grania daje się to wyraźnie się odczuć. To oczywiste, że inną taktykę stosuje się w przypadku gry potężnym Barbarzyńcą, a inną – jako eteryczny Nekromanta. Najważniejsze jest jednak to, że każdym bohaterem daje się grać, a nawet wygrać, chociaż to ostatnie uzależnione jest bardziej od umiejętno-

OKIEM ŚWIATOWCA

Dlaczego redakcja NSS w recenzji trybu singleplayer nie przyznała DIABLO 2 maksymalnej oceny? Na to pytanie niech odpowie Randall, czyli Jacek Piekara – mistrz literackiej sceny RPG w Polsce. Jego słowa wyrażają opinię przeważającej części zespołu redakcyjnego.

DIABLO 2 jest grą, której poświęciłem co najmniej kilkadziesiąt godzin. A żeby poznać ją dobrze, należałoby z całą pewnością przeznaczyć godzin kilkaset, choćby po to, aby poznać tajniki prowadzenia każdej z postaci. Jednak trudno nie zauważyć faktu, że gra jest bardzo, ale to bardzo niedopracowana. Dowody? Ależ proszę bardzo. Z braku miejsca, tylko dziesięć:

1. Ta sama historia dla każdego bohatera – pójście na łatwiznę!

2. Mnóstwo bezużytecznych przedmiotów magicznych, znajdowanych nawet przy bardzo silnych wrogach. To denerwuje, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

3. Brak intrygujących subquestów z emocjonującą nagrodą. Właściwie jest tylko jeden wspaniały subquest (odzyskanie Młota dla Charsi), wiążący się z magicznym nasyceniem dowolnego przedmiotu.

4. Ogromna większość zdolności specjalnych nadaje się psu na budę. Wiadomo, że są zdolności, bez których gracz się nie obejdzie i takie, których rozwijanie jest tylko marnowaniem punktów.

5. Przy „respawnawaniu" potworów na mapach odżywają również potwory specjalne, takie jak choćby Andariel w pierwszym etapie. Jak to się ma do scenariusza, do jego realizmu?!

6. Doskonały pomysł z „umagicznianiem" ekwipunku za pomocą klejnotów został zabity przez fakt, że takie przedmioty są po prostu zbyt słabe. Na początku pierwszego etapu jeszcze może się coś takiego przydać, ale potem?!

7. Następny doskonały pomysł to transmutacja przedmiotów w Kostce Horadrimów. I następne zawalenie pomysłu. Nie można było wymyślić więcej opcji? To, co przygotowali autorzy, jest po prostu żałosne.

8. Krowi poziom. Znowu fajny pomysł i fatalne wykonanie. Pusta łąka i miliony krów z halabardami. Nie chciało się myśleć?

9. Na pierwszym i drugim poziomie trudności Baal i Diablo to chłopcy do bicia. Parę prztyczków i na glebę! Ale mi demoniczny władca, potrafiący ponoć zniszczyć świat! Kto pamięta na przykład ostatnią batalię w EYE OF THE BEHOLDER 2, ten może się tylko śmiać.

10. Małe urozmaicenie potworów. Skandalem jest fakt, że wiele gatunków wygląda prawie tak samo (na przykład tylko lekkie różnice w kolorze). Rysować się nie chciało, co?

Randall

ści manualnych grającego, aniżeli od bogatych statystyk. Wraz z osiągnięciem kolejnego stopnia wtajemniczenia w danej kaście, można – prócz rozdzielenia puli bonusowych punktów doświadczenia – wybrać pewną umiejętność specjalną, która wywiera niebagatelny wpływ na dalszą grę. Np. Paladyn może nauczyć się generowania wokół siebie defensywnych lub ofensywnych aur albo opanować sztuczki zarezerwowane dla najbardziej religijnych rycerzy krzyżowych. Odpowiednio doświadczony Nekromanta może osiągnąć mistrzostwo w przyzywaniu nieumarłych lub przeklinania przeciwników, poza tym niektóre czary tego maga są doprawdy niezrównane. Co ciekawe, przeszło trzecia część specjalnych umiejętności bohaterów ma zastosowanie w grze sieciowej. Dobrym przykładem jest tu Barbarzyńca, który odpowiednimi okrzykami bojowymi może czasowo podnieść wartości bojowe zarówno swoje, jak i znajdujących się w jego drużynie ludzi.

ONLINE

Skoro mowa już o sieciowym aspekcie DIABLO 2 (na ten temat szerzej w samodzielnej recenzji w tym numerze), to sprawdziły się prognozy, że tryb dla pojedynczego gracza stał się bardziej dodatkiem aniżeli podstawowym elementem produktu. Widać to na każdym kroku. Wyparowała gdzieś nawet tradycyjna metoda zapisu stanu gry! Zapis oznacza teraz (prócz zapisania stanu gry :) automatyczne wyjście do głównego menu, zaś załadowana gra rozpoczyna się zawsze w Obozowisku. Zapewne zastanawiacie się, co dzieje się zatem z naszą postacią, kiedy ta zostanie zaszlachtowana przez wraże monstra? Z racji tego, że nasz bohater może odradzać się w Obozowisku dowolną ilość razy, wystarczy wrócić na plac boju i pozbierać swoje resztki (sic!) oraz ekwipunek. Trzeba pamiętać, że wraz z naszą śmiercią na miejscu pozostają takie rzeczy, jak zbroja i narzędzie mordu oraz wszystkie pieniążki – gdy odradzamy się, mamy przy sobie tylko to, co było w plecaku. Dlatego też w każdym Obozowisku mamy skrytkę, w której przechowywać możemy zapasowy ekwipunek, a nawet zdeponować określoną ilość złota. To bardzo przydatne. Co zaś tyczy się nowego podejścia do kwestii zapisu gry, to trzeba przyznać, że jest ono bardzo logicznie pomyślane, choć potrzeba nieco czasu, aby się do niego przyzwyczaić.

CZARCIE SFORY

Jak już zostało powiedziane, gra podzielona została na cztery akty – każdy epizod rozgrywa się w innej krainie. Przygoda rozpoczyna się na Przełęczy Łotrzyc, położonej nieco na północ od miasteczka Tristram, zaś przez pozostałe akty nieustannie będziemy się kierować na wschód – poprzez pustynię Aranoch i miasto Lut Gholein, dalej statkiem przez Bliźniacze Morza do deszczowych lasów Kedżystanu, a później jeszcze dalej, aż do samego Piekła... Odwiedzane podczas gry tereny wyraźnie różnią się między sobą i generalnie przygotowane zostały bardzo ciekawie, aczkolwiek nie sposób nie zauważyć, że grafikom z Blizzarda znacznie lepiej wychodzi opracowywanie wnętrz aniżeli plenerów. Oczywiście, pola i lasy są bardzo ładne, ale już w Przełęczy Łotrzyc widać, że region zwany Knieją niewiele różni się od Moczarów. Z drugiej strony, tereny o konkretnych właściwościach wizualnych, czyli miasta, grobowce, katakumby, cmentarze etc., są jednymi z najlepszych – o ile nie najlepszymi – w swojej klasie. Ciągnące się kilometrami labirynty są przytłaczające, mroczne i niezwykle klimatyczne.

Potwory. Czym byłby DIABLO 2 bez setek tysięcy potworów, które stają na drodze walczących w słusznej przecież sprawie bohaterów? Niczym miedź lśniąca i cymbał grzmiący byłby, toteż przeciwników jest wielu i niektórzy z nich potrafią bardzo dokuczyć. Wprawdzie po pobieżnej lekturze zawartego w instrukcji listingu bestii poczułem pewien niepokój, to jednak podczas gry daleko było do odczucia niedosytu. Bestie podzielone są na kasty (sługi i mistrzowie o zabawnie grafomańskich imionach) i ogólnie bywają niegłupie, toteż warto – zwłaszcza w dalszych etapach polowania na czorty – przypomnieć sobie kilka podstawowych zasad pokory, a zwłaszcza tę, że czasem warto prysnąć tam, gdzie pieprz zimuje i raki rosną (właśnie tak!), aby móc chwilę dłużej cieszyć się życiem. Stosunkowo dużo potworów atakuje magią, lecz przecież także i zaklęcia bohaterów naszych stały się bardziej efektywne (i bardzo efektowne). Spójrzcie zresztą na obrazki i – jak mawiał kiedyś mój dobry przyjaciel – wykażcie się odrobiną zaufania. To czysta magia.

ROZKOSZE KULTURY

Gdyby DIABLO 2 ukazał się pół roku temu, dostałby zapewne 9/10 i taka ocena nie budziłaby większych kontrowersji. Tak się jednak nie stało. Wraz z zagłębianiem się w grę, dostrzegamy, że kryształ ideału pokrywają rysy – i to rysy znacznie wyraźniejsze, aniżeli miało to miejsce w przypadku pierwszej części tej gry. Chociaż wszystko działa sprawnie, engine jest stabilny, a wyświetlane 640x480 piksele wypełniają całkiem ładnie ekran, to jakoś nie widać w tym wszystkim tak ogromnego nakładu pracy, jakiego można było się spodziewać. DIABLO 2 jest już grą nieco przejrzałą... Uroczą, spójną i bardzo wciągającą, ale spóźnioną. Szkoda.

Asmodeus von Dirt

Blizzard
www.blizzard.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

CZTEREJ PIEKIELNI KSIĄŻĘTA

Religia chrześcijańska (a zatem także i nierozerwalnie z nią współistniejąca wiara satanistyczna) zna czterech (nie trzech, jak jest to ukazane w DIABLO 2) książąt piekielnych. Są to:

SZATAN – władca ognia, rządzący południową częścią Piekła;
LUCYFER – ten, który przyniósł światło i włada wschodnią częścią Piekła;
BELIAL – ten, który nie ma pana i rezyduje w północnej części Piekła;
LEWIATAN – wielki mąż z głębin, mający pod swą władzą piekielny zachód.

BŁĘDY MERYTORYCZNE?

Diablo, Belial oraz Mefisto to trzej główni przeciwnicy w omawianej tu grze; grze, która z pewnością uznawana jest za „satanistyczną". Jednakże, zgodnie z prawdziwie satanistyczną wykładnią, diabły z DIABLO 2 nie powinny być traktowane zbyt poważnie. Otóż ktoś taki jak „Diablo" nie ma swej racji bytu. Ktoś taki po prostu nie istnieje! W języku greckim funkcjonuje jednakże termin „Diabolos", co oznacza „spływającego w dół". Podobnie przedstawia się sprawa z nieszczęsnym Mefistem, czyli niejakim zdrobnieniem (chodzi tu o język polski, gdyż w niektórych mowach, np. w języku angielskim, funkcjonuje li tylko „Mefisto") pochodzącym w prostej linii od greckiego słowa „Mefistofeles", czyli „ten, który unika światła". Co ciekawe, oba słowa używane były (i są) jako określniki diabła, Szatana i to w wielu różnych krajach – jak wiadomo, odmienne kultury nazywają pewne rzeczy nieco inaczej. Belial (słowo z hebrajskiego) jest jednak prawowitym księciem piekielnym, zaś jego imię oznacza „tego, który nie ma pana".

DIABLO 2

DIABLO 2 wreszcie nadszedł i tym razem zamiast kolejnego raportu z produkcji prezentujemy Wam recenzję tej jednej z najbardziej wypatrywanych gier ostatnich lat. Czy cała ta histeria miała jakieś podstawy? Odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna...

Od samego rana lał parszywy deszcz i mógłbym uznać dzień za całkowicie zmarnowany, gdyby nie cztery płytki opatrzone napisem DIABLO 2, które Szyszkownik Hunter wydał mi w redakcji. Nakazał nie ruszać się od komputera, dopóki nie pokonam wszystkich graczy na Battle.necie, więc nie zwlekając, zasiadłem przed komputerem we wczesnych godzinach wieczornych i zabrałem się do roboty. Instalacja gry przebiegła całe szczęście bez kłopotów. Dla treningu postanowiłem chwilę pograć w trybie single. Włączyłem grę i – co za bezczelność – tam też padało :) Po dwóch godzinach młócenia kolczastych szczurów i innego tałatajstwa stwierdziłem, że jestem gotów, włączyłem modem i zalogowałem się na Battle.necie.

Proces zakładania konta również nie sprawił żadnych problemów. Trzeba przyznać, że wszystko (podobnie zresztą jak w pierwszej części) zrobione jest tak, by nikt nie miał kłopotów z obsługą. Żadnego wpisywania adresów IP, żadnych podchwytliwych i tendencyjnych pytań. Po prostu włączasz i grasz. Nawet ktoś, kto nigdy nie miał do czynienia z grami po sieci, na pewno sobie poradzi. Tworząc postać, masz do wyboru trzy serwery – w naszym przypadku należy oczywiście wybrać europejski. Następnie należy podać nazwę konta, nazwę postaci (to nie to samo!) oraz hasło dostępowe. Nazwa konta może być taka sama jak nazwa postaci, co często jest wygodnym rozwiązaniem. W miarę możliwości należy się starać, by nazwa (w szczególności konta) była jak najkrótsza – mniej wstukiwania podczas posyłania „whisperów". Niestety, jak to zwykle bywa, większość fajnych nazw jest już zajęta, więc przypuszczalnie będziesz zmuszony wybrać coś bardziej wyszukanego.

KLASY POSTACI

Kolejnym etapem jest stworzenie postaci. Przede wszystkim pamiętaj, żeby wybrać postać walczącą takim stylem, jaki lubisz. Jeżeli pasjonuje Cię bieganie i wykańczanie potworów za pomocą twardej stali, zapewne powinieneś wybrać Paladyna lub Barbarzyńcę. Jeżeli wolisz trzymać się z daleka i czarować – Nekromanta lub Czarodziejka będzie znacznie lepszym wyborem. Amazonka stanowi coś pośredniego – potrafi bowiem zarówno w miarę nieźle walczyć, jak również zna trochę przydatnych zaklęć.

Ponieważ ludzie grający na Battle.necie na razie skrzętnie unikają toczenia pojedynków (każdy boi się o swoją postać i woli tryb cooperative), na razie trudno powiedzieć, czy w pojedynkach któraś z postaci ma ewidentną przewagę nad pozostałymi. Jak wiadomo, w części pierwszej najsilniejszy był Mag (a przynajmniej tak twierdzi większość graczy i ja też się pod tym podpisuję). Za kilka miesięcy zapewne sytuacja trochę się wyklaruje i okaże się, kim warto grać, a kim nie. Co prawda Blizzard zapowiadał, że postacie będą zbalansowane, ale o samo przecież mówili w momencie premiery D1.

Amazonka – dobrze posługuje się łukami i inną bronią dalekiego zasięgu. Potrafi w miarę nieźle czarować, w razie potrzeby da sobie jako tako radę w walce wręcz. Postać dla osób lubiących trzymać dystans od przeciwnika.

Paladyn – klasyczny ciężko opancerzony rycerz, posiadający poza tym interesujące czary ochronne i wspierający. Ze względu na aury wspomagające członków drużyny – cenny nabytek przy grze wieloosobowej. Postać dla osób lubiących walkę wręcz i towarzyskich (zdolności Paladyna najlepiej działają przy współdziałaniu z inną postacią).

Czarodziejka – to, można powiedzieć, kontynuacja „maga" z części pierwszej. Dużo czarów ofensywnych, leczących i innych, bardzo przydatnych. Postać raczej nie nadaje się w początkowych fazach gry do walki wręcz, co później można rzecz jasna skompensować dobrymi przedmiotami magicznymi.

Barbarzyńca – postać o najbardziej agresywnym stylu gry. Posiada bonusy do walki wręcz różnymi nietypowymi rodzajami broni, zaś jego umiejętności skupiają się wokół udoskonalonych technik walki i pokrewnych zagadnień (np. okrzyki bitewne). Barbarzyńca jest dość silną postacią, tyle że każdego stwora musi osobiście połaskotać młotem po potylicy...

Nekromanta – Podczas gdy inne postacie męczą się zabijając stwory, Nekromanta stoi sobie, dłubiąc w zębach, albo zbiera leżące na ziemi przedmioty, podczas gdy całą brudną robotę wykonują za niego szkielety, golemy, licze i inne przyjemne istotki z arsenału undeadów. W innej konfiguracji Nekromanta nie musi w zasadzie nic robić, by wykańczać przeciwników, gdyż może obłożyć się takimi zaklęciami i klątwami, że ci sami będą się zabijać, usiłując go trafić. Nie twierdzę, że Nekromanta ma przewagę nad innymi, lecz niewątpliwie jest jedną z ciekawszych postaci do grania i moim osobistym faworytem.

Gdy Twoja postać będzie już gotowa, możesz śmiało wchodzić na serwer. Zostaniesz przeniesiony na główny kanał europejski. Tutaj będziesz mógł porozmawiać z ludźmi, dołączyć do któregoś z licznych kanałów, założyć swój własny, dołączyć do istniejącej gry lub też stworzyć własną (najbardziej interesująca opcja). Niestety, ostatnio bardzo często są poważne kłopoty z założeniem gry (przeciążo-

DIABLO 2 MULTIPLAYER

Na pierwszy rzut oka Diablo 2 nie rzuca może na kolana, jednak wystarczy chwilę pograć na Battle-Necie, żeby się kompletnie uzależnić. Po kilku godzinkach spędzonych na wykonywaniu questów wspólnie ze znajomymi przekonasz się, jak znakomitą jest grą i jaki ma niepowtarzalny urok.

ny serwer, i nic dziwnego – liczba graczy w samej Europie potrafi dojść do 60 000 jednego wieczora). Trzeba stać w kilometrowych kolejkach, jak za komuny po kiełbasę, poza tym często pomimo odczekania na swoją kolej gry nie udaje się założyć. Wtedy alternatywą jest przyłączenie się do istniejącej gry.

CO NOWEGO?

Oto lista najważniejszych rzeczy, które uległy zmianie w stosunku do części pierwszej. Maksymalną liczbą graczy w jednej grze jest teraz 8, a nie 4. Dodano opcję łączenia się w drużynę. Jest to bardzo korzystne, gdyż po pierwsze wtedy Twoje ataki nie zranią (nawet przypadkowo) kolegi, po drugie zaś dostajesz część punktów doświadczenia za stwory, które zabili pozostali członkowie drużyny – pod warunkiem, że znajdujesz się niezbyt daleko od nich.

Nieco zmienił się system questów. Teraz Twoja postać może je zaliczać w zasadzie tylko, jeżeli założysz grę – w cudzej możesz to robić tylko wtedy, gdy osoba, która założyła grę, jeszcze danego questa nie ukończyła. Często zdarza się więc, że grając z „wysokopoziomowymi" towarzyszami, nie możesz czegoś wykonać. Kolejną innowacją jest system dostępu do wyższych poziomów trudności (nightmare i hell). W D1 wystarczyło mieć dostatecznie wysoki poziom, tutaj, aby dostać się na Nightmare, musisz zabić Diablo na poziomie Normal i zrobić to samo na Nightmare, by otrzymać dostęp do Hell. Nie jestem do końca przekonany, czy jest to lepsze rozwiązanie, ale co zrobić... I jeszcze jedna interesująca opcja – zakładając grę możesz założyć limit różnicy poziomów, np. tak, aby serwer nie wpuszczał do Twojej gry nikogo z poziomem większym lub mniejszym o 5 od Twojego. Ma to spore znaczenie, gdyż: a) dużo silniejsza postać może Ci wtłuc i okraść, b) jeżeli chodzisz z dużo bardziej rozwiniętą postacią niż Twoja, otrzymujesz mniej punktów doświadczenia.

DWIE NAJWAŻNIEJSZE KOMENDY SERWERA

/whereis nazwa_konta
(podaje, czy gracz o danej nazwie konta jest zalogowany, a jeżeli tak, to gdzie jest);
/w nazwa_konta to_co_chcesz_powiedzieć
(wysyła wiadomość bezpośrednio do danego gracza – dotrze ona do niego niezależnie od tego, gdzie jest).

JAK WRAŻENIA?

Miejsca mam straszliwie mało, więc w telegraficznym skrócie melduję, jak mi się grało. Na pierwszy rzut oka D2 może nie spełnić Twoich oczekiwań. Grafika jest ładna, ale zdecydowanie mogłaby być lepsza. Animacja postaci miejscami mocno kuleje. Ale nie da się ukryć, że pomimo tych drobnych niedociągnięć jest to stare dobre DIABLO z mnóstwem nowych interesujących opcji, terenów do badania, questów do wykonywania i stworów do pokonania. Urok tej gry na Battle.necie polega na wspólnych wyprawach z innymi graczami, dyskusjach, handlu przedmiotami, zabawnych sytuacjach, wspólnych wyprawach, pojedynkach i tysiącu innych rzeczy, które decydują o tym, jak znakomitą grą jest DIABLO. Wszystko to dostajesz teraz w nowej oprawie, którą po kilku godzinach grania z pewnością polubisz. Grafika jest bowiem przyzwoita, zaś dźwięki rewelacyjne (np. grzechotanie biegających za Nekromantą szkieletów czy głuche stękanie zombie). Do tego dochodzi znakomita ścieżka dźwiękowa (soundtrack na osobnej płytce CD).

Zdecydowanie polecam DIABLO 2 wszystkim, którzy mają dostęp do Internetu i lubią RPG. Jedynym mankamentem dla osób nie posiadających stałego łącza jest przykra świadomość tykającego licznika za połączenie modemowe. Ale w końcu w godzinach nocnych to tylko 3 złocisze za godzinę, więc można się szarpnąć. Ja osobiście uważam, że warto. No, ale dosyć tego pisania, bo mi się szkielety rozbiegają...

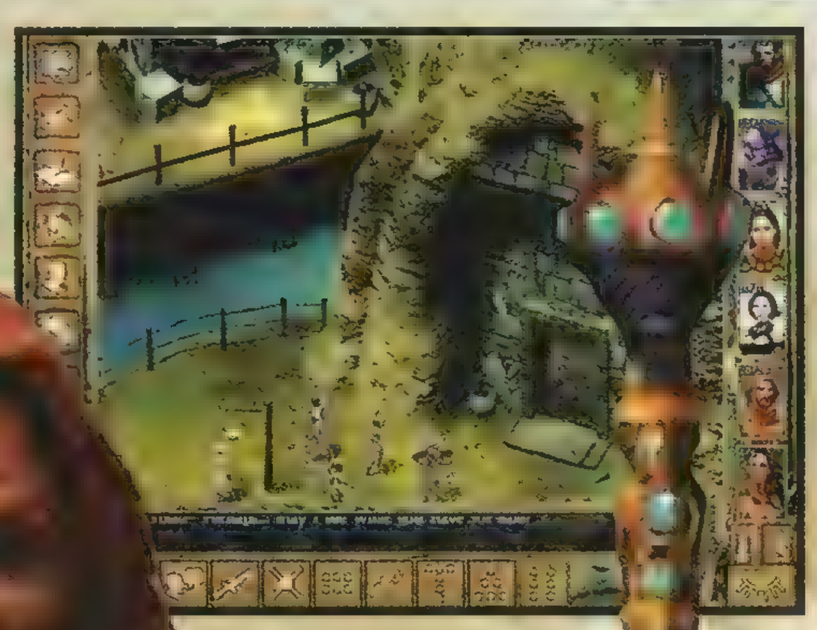
Frogger

Blizzard
www.diablo2.com, www.diabloii.net

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

No cóż, muszę przyznać, że długo czekałem na tę grę. Chyba za długo. Od czasu premiery BALDUR'S GATE upłynęło przecież sporo czasu, a przecież już wtedy słyszało się o powstaniu nowej gry, która będzie osadzona w tych samych klimatach. Plotki te sprawdziły się w postaci... dodatku do BG! Lecz prawdziwi fani czuli pewien niedosyt – chcieli przeżywać nowe przygody w świecie Forgotten Realms, a l e przecież gra już się skończyła! Czas zawiesić miecze i zbroje na kołku, usiąść przy ogniu i pić grzane wino... Ale czy aby na pewno? Gdzieś tam za zamglonym horyzontem majaczyły zapowiedzi dotyczące drugiego BALDUR'S GATE, ale po drodze posłyszeliśmy plotki o ICEWIND DALE – grze, której akcja umieszczona została w niemal tych samych realiach. Myliłby się jednak ktoś, kto twierdziłby, że to tylko przystawka, wręcz nędzna namiastka tego, co czeka nas w BALDUR'S GATE 2. To duża, pełnowymiarowa gra, w niczym nie ustępująca BG pod względem miodności, a wręcz (moim zdaniem) ją w tym przewyższająca!



COME TO ADVENTURE!

Początek fabuły (i wszystkich kolejnych jej rozdziałów) przedstawiony jest bardzo narracyjnie, jako przygody dzielnych awanturników, walczących w obronie zagrożonych przez zło ziem Północy. Opowieść ta sięga swymi początkami dawnych dni, kiedy to na mroźnych północnych ziemiach toczyły się wojny barbarzyńców. Setki lat temu zły arcymag najechał wraz ze swą armią krainę zwaną Icewind Dale i próbował podbić zamieszkującą ją ludność. Rozsierdzony zaciekłą obroną barbarzyńców mag otworzył bramę–portal do Piekła. Przez otwarte przejście wydostały się hordy przeróżnych diabłów i demonów, siejąc wokół śmierć i zniszczenie. Widząc to, wrogie sobie armie zjednoczyły siły, próbując pokonać piekielników, ale demony były silne, bardzo silne... W akcie ostatecznej desperacji barbarzyński szaman Jarod rzucił się w otchłań portalu, pieczętując go własną krwią.

Tak wygląda historia zamierzchłych lat, jednak jej długi cień pada na współczesne czasy. W miarę rozwoju fabuły gracze będą stopniowo odkrywać tajemnice przeszłości. Cała historia jest tak skonstruowana, że przejście kolejnego etapu gry wywołuje ciekawość („co dalej?!"), gdyż tajemnica odkrywana jest stopniowo, w miarę upływu czasu. Fabuła ICEWIND DALE nie jest równie wielowątkowa, bogata i rozbudowana, co w PLANESCAPE: TORMENT czy choćby BALDUR'S GATE, ale producenci nigdy nie ukrywali, że w ID chcą skupić się głównie na walce.

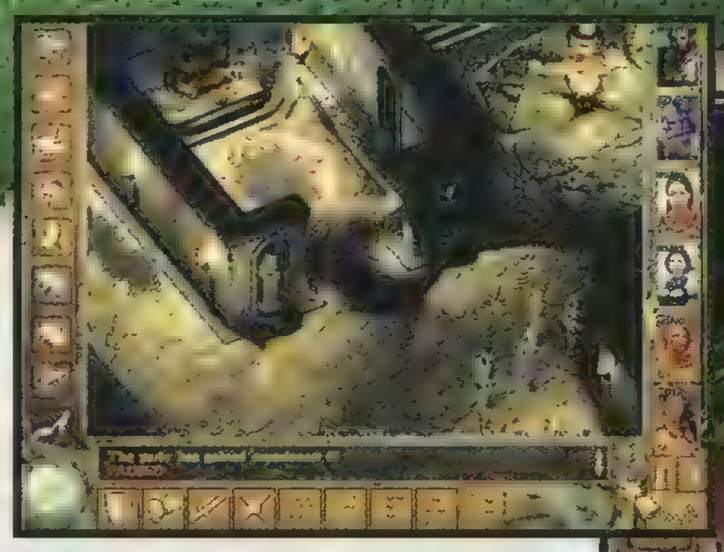
System bitewny i generowanie postaci oparto na zasadach II edycji (niedługo ukaże się III edycja) systemu AD&D i chociaż można tu wykreować mniej niż sześć postaci, to jednak takie postępowanie nie jest zbyt rozsądne. W zaśnieżonych, mroźnych dolinach i posępnych jaskiniach, w których spędzimy większość czasu, czai się mnóstwo potworów (ponad sto pięćdziesiąt podstawowych typów monstrów plus ich odmiany i, oczywiście, bossowie) warto więc zapewnić sobie przewagę, jaką stanowi dobrze dobrana drużyna. Standardowy skład (przynajmniej według mnie) to dwóch wojowników do walki wręcz, ranger/łucznik, złodziej, mag i kapłan. Posiadając drużynę, w której są postacie różnych klas, zapewniamy sobie dostęp do wielkiej ilości różnorodnych, czarów, broni, zbroi i przedmiotów magicznych, których w grze jest prawdziwe zatrzęsienie! Niestety, trudno nie zauważyć, że postacie dobrze posługujące się łukiem są tu dziwnie uprzywilejowane. Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że obaj wojownicy walczący wręcz zabili w sumie 20% wszystkich potworów, a szyjący z łuku ranger... 50%! Wynika to częściowo z tego, że ponieważ rangerzy nie mogą walczyć dwoma rodzajami broni jednocześnie (co wynika z ograniczeń zastosowanego engine'u), „wynagrodzono" ich niewielkim bonusem w posługiwaniu się łukiem. Warto również zwrócić uwagę na wybór charakteru bohaterów – „złe" drużyny mogą mieć pewne trudności w interakcji z Bohaterami Niezależnymi (NPC), którzy w większości są dobrego charakteru. Rozgrywkę zaczynamy od razu sześcioma bohaterami i dobrze by było, gdyby drużyna dotrwała w niezmienionym składzie aż do końca, gdyż NPC chętnych do przyłączenia się nie będzie po drodze zbyt wielu.

TROCHĘ KOSMETYKI

Doświadczeni weterani, znający BG od podszewki, na pewno szybko dostrzegą kilka zmian, jakimi różni się ID od swego wielkiego poprzednika. W obu grach zastosowano tryb walki w czasie rzeczywistym, w trakcie której można zatrzymać akcję i wydać bohaterom nowe komendy. No, ale w BALDUR'S GATE akcja zatrzymywała się nie tylko po naciśnięciu spacji, ale także w chwili, gdy zaczynaliśmy grzebać w plecaku – w ICEWIND DALE, aby tego dokonać, potrzebna jest wyraźna komenda gracza (spacja). Nie zdziw się więc, że gdy w czasie walki zaczniesz grzebać w plecaku maga w poszukiwaniu mikstury leczącej, to po powrocie do głównego ekranu okaże się, iż biedak jest już martwy! Jeśli chodzi o sam przebieg walki, to należy przyznać, że poziom trudności jest opracowany bardzo dobrze (o ile oczywiście nie buszowałeś w opcjach trudności gry). Na samym początku i końcu rozgrywki może być trochę trudno, ale sam środek jest akurat – stopień trudności tak dobrano, że dość s z y b k o

ICEWIND DALE

Są takie gry, na które czeka się bardzo długo, na które stopniowo rośnie apatyt i które – co najciekawsze! – po ukazaniu się na rynku są naprawdę dobre. Interplay jest na tyle solidnym rzemieślnikiem, że i tym razem nie zawiódł swoich fanów.



rozwijasz swoje postacie, a jednocześnie nie jest to kaszka z mleczkiem. Każda postać może zdobyć maksymalnie 1 801 000 punktów doświadczenia, co oznacza, że ukończy grę na 14–16 poziomie doświadczenia (zależnie od wybranej profesji). Niestety, podobnie jak w BALDUR'S GATE, nie spotkamy tu smoków. Twórcy gry twierdzą, że próbowali je zaimplementować na różne sposoby, ale żaden z nich nie przyniósł oczekiwanego efektu, dlatego zrezygnowali z tego pomysłu.

Jednym z ważniejszych ułatwień jest możliwość – przy awansie na następny poziom doświadczenia – uzyskiwania maksymalnej ilości punktów żywotności. Nareszcie koniec z upierdliwym sejwowaniem i wgrywaniem save'ów – to była konieczność, jeśli nie chciałeś mieć samych cherlaków w drużynie. W dodatku awans na kolejny poziom można ciekawie wykorzystać w trakcie potyczki – jeśli wtedy awansujesz bohatera, to otrzyma on dodatkowe punkty żywotności, co można potraktować jako swoistą odmianę leczenia. Innym ciekawym ułatwieniem jest przemieszczanie się drużyny do wytyczonego punktu nawet wtedy, gdy masz włączoną mapę oraz niewielkie przyspieszenie poruszania się bohaterów. Wszystkie te ułatwienia mają na celu poprawienie płynności i szybkości rozgrywki.

PATRZĄC W CIEMNOŚĆ...

Niestety, w tej beczce miodu znalazło się też kilka solidnych łyżek dziegciu. Największa z nich to niezbyt dokładne, mówiąc delikatnie, dopracowanie gry. W chwili gdy piszę te słowa, do angielskojęzycznej wersji gry wypuszczono kolejnego już patcha, którego zadaniem jest „poprawienie mniejszych i większych błędów". No cóż, chyba nie powinienem się dziwić, bo „łatki" to już przecież zupełna rutyna...

Trzy czwarte akcji rozgrywa się w rozległych jaskiniach lub grotach, a do miast udajemy się w zasadzie tylko po to, by zdać sprawę z wykonanych zadań, „pobrać" kolejne zlecenie, sprzedać łupy i zaopatrzyć się na dalszą drogę. No właśnie – zaopatrzenie.

Możemy go dokonywać tylko w miastach (jest ich zaledwie cztery), a wybór towarów jest – delikatnie mówiąc – skromny. Najgorsze jednak jest to, że po napełnieniu plecaków musimy wracać przez wiele opustoszałych leveli jaskini do miasta, a potem... z powrotem, by dokończyć eksplorację! Co gorsza, nie mamy żadnych możliwości, by skrócić tę mękę, a przecież gra aż prosi się o jakiś przycisk w stylu „Wróć do najbliższego miasta" albo łatwo dostępny czar teleportacyjny! Osobnym problemem jest grafika. Gra działa tylko w rozdzielczości 640x480, zaś moc akceleratorów sprzętowych niewiele ma tu do powiedzenia. Otoczenie jest, jak zwykle, bardzo statyczne i gra oferuje minimalne możliwości aktywnej interakcji. Wszystkie przedmioty leżące na ziemi czy w skrzyniach to zwykłe bitmapy, w dodatku tak malusieńkie, że czasem po prostu trudno je zauważyć – zaleca się uważne „obmacywanie" kursorem wszystkich zakątków planszy. W dodatku poszukiwanie „krytycznych" przedmiotów może być nieco denerwujące. Weźmy choćby lokację Vale of Shadows – gdy jesteśmy w podziemiach, wajcha otwierająca przejście do kolejnej części labiryntu znajduje się na kolumnie. I OK, ale jest ona tylko częściowo widoczna dla gracza. Poza tym jakiś sadysta uczynił ją czarną, a ponieważ cały level tonie w czerniach, więc jej odszukanie zajmuje dosyć sporo czasu... Niestety, niemożliwe jest jakiekolwiek zoomowanie czy obracanie kamery – ach ten engine... Jeśli chodzi o dźwięk, to mam trochę mieszane uczucia. Muzyka brzmi naprawdę imponująco, zmieniając się dynamicznie w trakcie walki, ale dźwięki, które można przypisać bohaterom, w ogóle nie oddają charakteru postaci. Z braku laku, musimy przysłuchiwać się piskom zwalistego krasnoluda i basowemu potakiwaniu elfiej magini (hmm, może trochę przesadzam, ale naprawdę nie wygląda to zbyt imponująco)...

FINAL WORD

No cóż, pora na werdykt. Gra jest bardzo dobra – ma w sobie to cudowne „coś", co wciąga jak wir i nie pozwala oderwać się od monitora. Zresztą co Wam będę truł, przecież znacie doskonale tę sytuację: godzina czwarta rano, niedługo pora „wstać" do szkoły/do pracy (niepotrzebne skreślić), a my tkwimy przed monitorem, chcąc przejść jeszcze tylko jedną komnatę, jeden zakręt... Ale po tym zakręcie jest jeszcze jeden, a za nim kolejne potwory do sprzątnięcia i skarby do wygarnięcia... Taki właśnie jest ICEWIND DALE, więc jeśli nie masz za dużo czasu, to po prostu nie kupuj tej gry, bo wciągnie Cię niczym mroźna, wyjąca wichrem zamieć lodowych pustkowi...

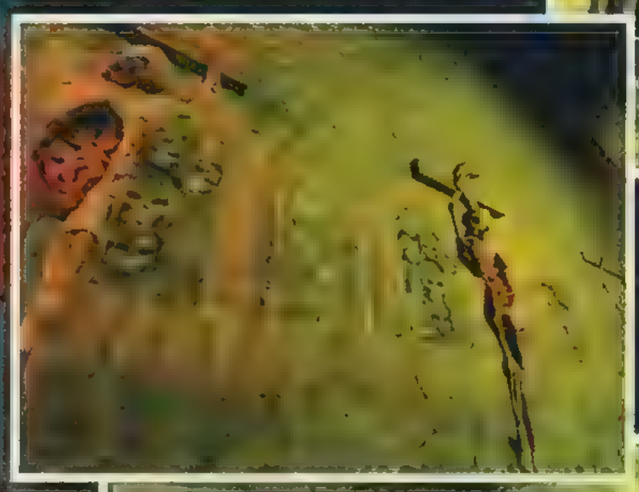
Yossa

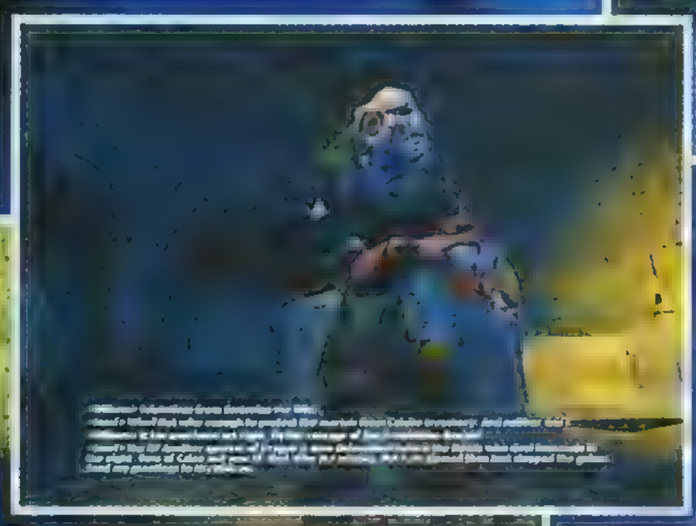
Interplay
www.interplay.com

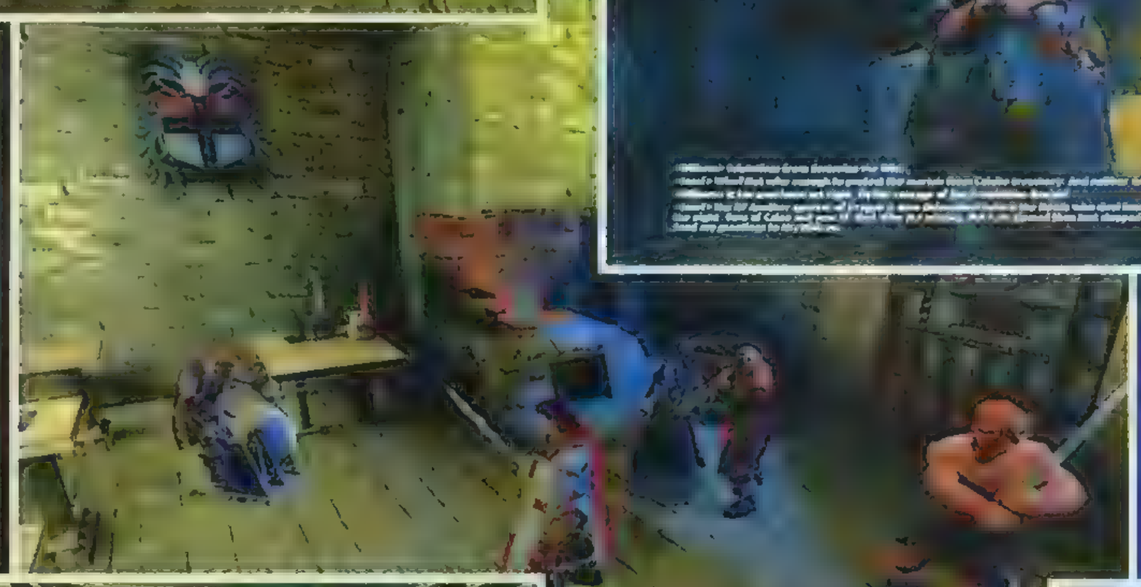
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ 2000
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

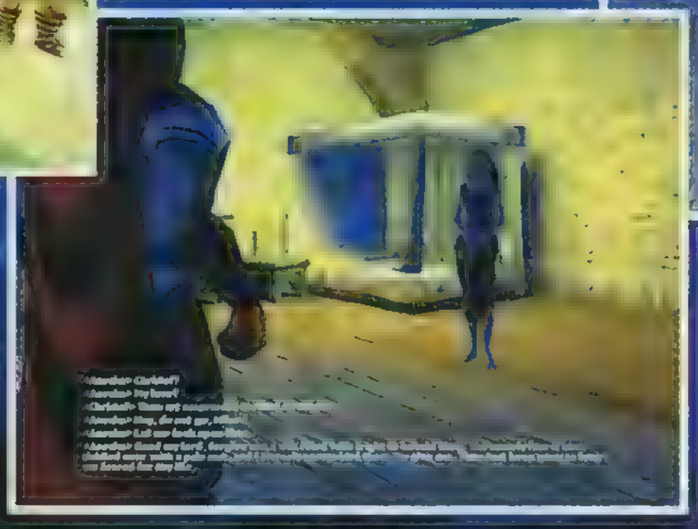
OCENA: 8/10

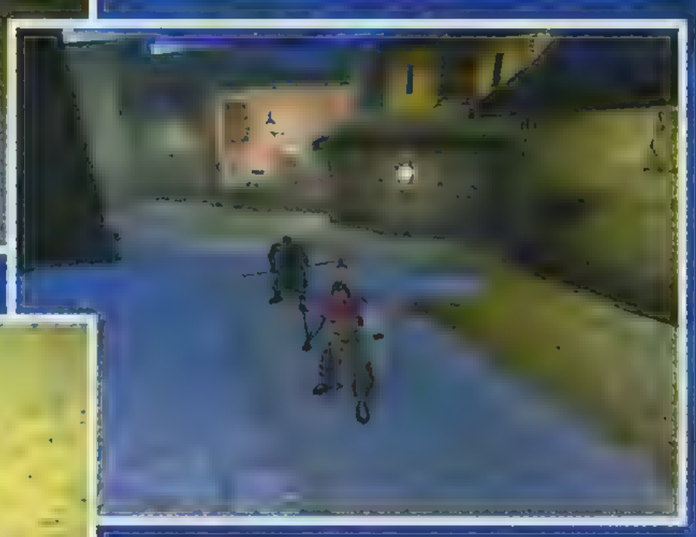
Chociaż wciąż funkcjonuję przede wszystkim nocą, nauczyłem się doceniać światło dnia. Mimo wszystko, widzę wówczas lepiej, kolory są bardziej wyraziste. Wiem, że potrafię czuć. Wiem, że żyję. Ostatnie kilkadziesiąt godzin życia spędziłem w ciasnych, glinianych korytarzach, dławiąc się trupim odorem, rozdrapując ziemię, opłakując utraconych przyjaciół. Teraz wiem, że dawno temu mogłem stać się znacznie lepszym człowiekiem. Nieśmiertelność ma swoją cenę. Boże, jaka ona jest wygórowana! Nawet nie przypuszczałem, że dzieło sztuki jest w stanie zrobić na mnie











aż tak duże wrażenie. Niemal zniewalające. Odkryłem tajniki Maskarady i zostałem mistrzem.

NIHLIŚCI

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION jest owocem pracy debiutującej grupy Nihilistic Software. Przy powstawaniu gry ogromną rolę odegrało wydawnictwo White Wolf Publishing, czyli właściciel praw autorskich do systemu fabularnego, na podstawie którego stworzono ten program. To właśnie dzięki współpracy obu grup „Maskarada" została żywcem przeniesiona na ekrany komputerów. Nad całością pieczę sprawował zaś monumentalny Activision – wydawca słynący z niezmiennie świetnych produkcji. Trójprzymierze zaowocowało powstaniem jednej z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek widziałem. Z racji tego, że VAMPIRE jest tworem dość młodym, nie jestem jeszcze w stanie stwierdzić, czy jest to absolutne novum, jednakże z całą odpowiedzialnością polecam REDEMPTION każdemu, kto potrafi poświęcić czemuś całe serce i duszę.

Wprawdzie cena tej gry jest bardzo wygórowana (blisko 200 zł), ale są to dobrze wydane pieniądze. Chociaż brzmi to jak fragment laurki z opakowania, to tak naprawdę wysupłane złocisze inwestujesz przede wszystkim w samego siebie. Korzystasz z tego, co przygotowali dla Ciebie inni i – jeżeli potrafisz myśleć i wyciągać wnioski – wynosisz z tego bardzo wiele. Jeżeli dotąd nie umiałeś czuć, teraz opanujesz tą trudną sztukę. Będąc Nieumarłym, nauczysz się życia.

Zabierając się do gry w THE MASQUERADE, musisz przygotować się na ogromny szok – i to szok w każdej jednej kategorii postrzegania. Stajesz bowiem nagi i bezbronny przed historią, która wywróci cię na drugą stronę.

Widzisz obrazy, których piękno nie ma sobie równych. Słyszysz muzykę, której kompozytor doskonale wiedział, jak poruszyć wszystkie, nawet najgłębiej ukryte nuty. Wreszcie, otrzymujesz bodaj najbardziej dojrzale i przytomnie skonstruowaną grę na Świecie. Aż tyle? Może wręcz „tylko" tyle, gdyż z każdym krokiem w stronę serca tego niezmiernie dotującego Uniwersum będziesz chciał uczyć się, postrzegać więcej i więcej. Tak jak narkoman potrzebuje swych środków, aby udźwignąć bezsens świata. Tak jak wampirom niezbędna jest krew, aby mogły funkcjonować...

FASCYNACJA

Wampiry istnieją. Zapewne trzeźwo myślący czytelnik potraktuje powyższe stwierdzenie co najwyżej jako bełkot, jednakże ja będę upierał się przy tym, że jest to prawda. No bo niby dlaczego tyle się o nich pisze, mówi? Czemu od tak dawna wampiry są inspiracją dla artystów? Być może dzieje się tak z racji ich jakże zwierzęcego magnetyzmu... Inna sprawa,

iż sam „pocałunek" wampira kojarzony był niejednokrotnie z momentem seksualnego uniesienia. Jedna z bohaterek REDEMPTION, Ecaterina, w pewnym momencie zauważa, że śmiertelnicy zdają się odczuwać zagadkową przyjemność, podczas gdy wampiry spijają ich krew. Chociaż sensem istnienia wampirów jest – cóż za paradoks! – śmierć, to jednak są one postaciami na wskroś romantycznymi.

Stało się jednak tak, że kultura masowa uczyniła z wampirów bestie. Nocnych łowców, napadających bezbronnych ludzi. Taki był modernistyczny „Nosferatu", po-

Nie da się ukryć, że te świetne gry są – na dobrą sprawę – odtwórcze! Ale to już wszystko było, do tego mogłeś dojść samemu... Liczy się coś zupełnie innego, a mianowicie to, że tutaj rzeczona teza zostaje gruntownie przerobiona. Autorzy VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION bez mrugnięcia okiem obalają mit o wampirach jako bezdusznych potworach. Co więcej, czynią to niezwykle przewrotnie, gdyż respektują wszelkie wspomniane realia. Mimo to, zarówno w systemie narracyjnym, jak i w samej grze, Dzieci Nocy mają swe moralne dylematy,

Tu właśnie tkwi klucz do sukcesu THE MASQUERADE. Przeniesienie systemu fabularnego na platformę cyfrową już samo w sobie jest karkołomnym zadaniem. Pamiętajmy jednak, że „Wampir" nie jest wcale zwykłym systemem, w którym o wszystkim decydują wyniki rzutów kostkami czy też słupki liczb w statystykach. Kwestia leży w atmosferze, jaką stworzy Narrator, oraz w tym, na ile dany gracz potrafi wczuć się w odgrywaną przez siebie postać. To wszystko tutaj jest, daję na to uroczyste słowo honoru. Ponad połowa satysfakcji czerpanej z VAMPIRE: THE MASQUERADE zależy –

ści:
Triumfy przysporzą
Ci zaś wiele satysfakcji.

WYKUPIENIE

VAMPIRE: THE REDEMPTION opowiada o losach Christofa Romualda, rycerza krzyżowego jednego z zachodnich królestw. Wszystko rozpoczyna się w roku 1141 – jak się wkrótce okaże, jest to jedna z istotniejszych dat w historii świata. Jak zapewne wiesz, w tym czasie ekipy krzyżowców maszerowały po całym świecie w poszukiwaniu najdrobniejszych nawet skupisk innowierców, zwanych podówczas pogami. Także i oddział Romualda zapędził się daleko od swych rodzinnych stron, gdyż aż w okolice dzisiejszych Czech. Rycerze zmierzali na wschód, aby rozpędzić niedobitki dumnej niegdyś armii tatarskiej. Jednak Christof został ranny i na okres rekonwalescencji pozostawiono go w Pradze. Tam, wracając do zdrowia, miał czekać powrotu swych towarzyszy broni. Jak zapewne się domyślasz, Christofowi nie jest dane dołączyć do swego oddziału... Już podczas pierwszej godziny (czasu rzeczywistego) gry, nasz bohater zostaje przemieniony w wampira.

Rozpięta na przestrzeni przeszło 800 lat (ostatnie epizody rozgrywają się pod koniec naszego wieku w klubach Londynu i na ulicach Nowego Jorku) historia egzystencji wampira Romualda nie opowiada – jak mogłoby się wyda-

VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

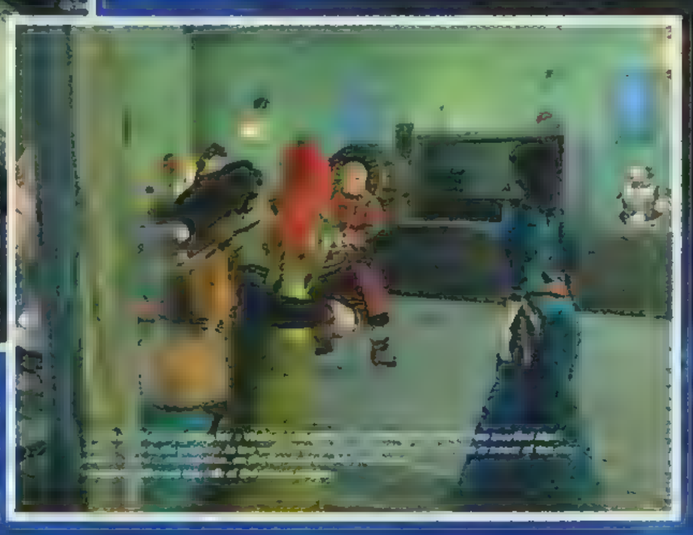
Jeżeli szukałeś świetnej, wciągającej opowieści o niesamowitym klimacie, to właśnie ją znalazłeś. VAMPIRE jest dokładnie taką grą, jaką być powinien. Krwawą, ponurą i bardzo trudną. Doprawdy, doskonale wykonana robota

dobny wizerunek naszkicowano w „Od zmierzchu do świtu" duetu Tarantino/Rodriguez. W głośnym, traktującym wszakże o miłości, „Drakuli" Strokera (a w adaptacji Forda Coppoli zwłaszcza) wampiry były na wskroś złe. Dodajmy do tego komputerowe produkcje, takie jak ELVIRA czy LEGACY OF KAIN.

potrafią być niezdecydowane, wreszcie okazuje się, że są to bardzo inteligentne istoty.

czy to w trybie single, czy multiplayer – od tego, czy uda Ci się poczuć klimat rozgrywki. Aby to zrobić, musisz przede wszystkim zrozumieć swojego bohatera. Bez tego nie masz co liczyć na dobrą zabawę. Jeżeli tego dokonasz, jeżeli nauczysz się przeżywać rozterki swego alter ego, wtedy... Wtedy będziesz pocił się ze strachu i płakał w chwilach bezsilno-

go, jestem pewien. Jeszcze za czasów swego śmiertelnego żywota, Christof zakochuje się bo-



wiem w kobiecie, która doglądała go, gdy ten dogorywał pogańskimi ranami złożony. Nie byłoby w tym nic złego (zwłaszcza, że owo najpiękniejsze uczucie świata jest w tym przypadku uczuciem odwzajem-

TRADYCJE

Egzystencją wampirów rządzi sześć Tradycji – przykazań, normujących pewne podstawowe zasady egzystencji. Warto o nich pamiętać. Oto i one.

1. ***Maskarada:*** Nie zdradzisz swej prawdziwej natury przed tymi, co nie zostali zrodzeni z Krwi. Czyniąc to, okażesz swe pragnienie krwi.

2. ***Dominium:*** Twoje dominium jest Twoim królestwem. Wszyscy winni to uszanować. Nie możesz zostać zaatakowany w swym własnym dominium.

3. ***Potomstwo:*** Nie możesz stworzyć innego bez zezwolenia Starszych. Jeżeli uczynisz tak, zarówno Ty, jak i Twoje potomstwo zostaniecie zgładzeni.

4. ***Odpowiedzialność:*** Stworzeni przez Ciebie są Twymi dziećmi. Dopóki nie zostaną wyzwoleni, masz nad nimi kontrolę. Grzechy Twego potomstwa są Twoimi grzechami.

5. ***Gościnność:*** Respektuj dominium innego. Gdy przybędziesz do obcego miasta, powinieneś złożyć hołd temu, kto tam panuje. Bez jego akceptacji jesteś nikim.

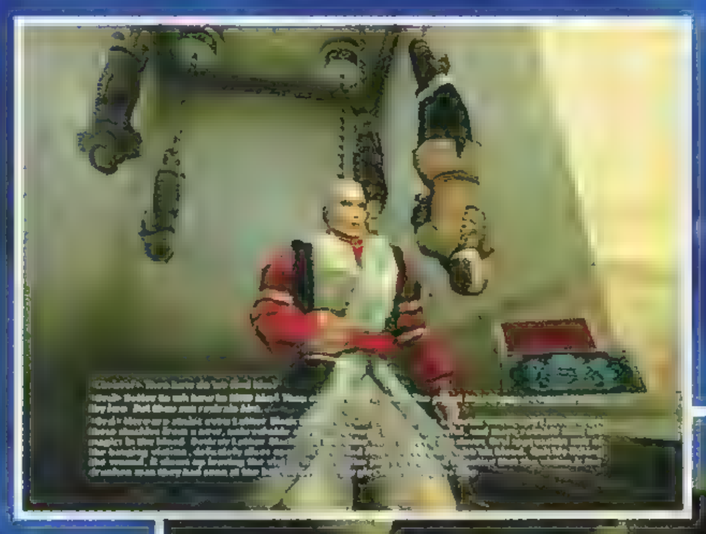
6. ***Destrukcja:*** Nie możesz zabić innego z Twego rodzaju. Jeno Starsi mają prawo do destrukcji innego.

nionym), gdyby nie to, że jego obłubienica – skądinąd o uroczym imieniu Anezka – poświęciła już swe życie Bogu. Dwoje przez gwiazdy przeklętych kochanków nie może liczyć na szczęście na tym świecie, jednakże może kiedyś... Nie chcę psuć Ci przyjemności poznawania tej historii samemu, toteż pozwól, że dodam jedynie, iż wszystkie Twoje działania, jakie podejmiesz podczas interakcji z THE REDEMPTION, prowadzić będą do połączenia Christofa z Anezką. To ogromna odpowiedzialność. Chodzi tu o potężne uczucie. Wszak prawdziwa miłość jest wieczna.

Pozwól, że powtórzę to, co już raz w tym tekście padło. THE MASQUERADE – REDEMPTION jest jedną z najbardziej dojrzale i przytomnie opracowanych gier, z jakimi miałem styczność. Wszystko tu jest na swoim miejscu. Otrzymujemy bowiem scenariusz, który intryguje do samego końca, odpowiednie wyważony stosunek akcji do dialogów i wystarczająco wiele dylematów moralnych oraz rozmów o miłości, aby dało się tę kwestię wyraźnie odczuć, a nie stała się dla odbiorcy zbytnio męcząca. Przygotowanie dobrego drinka to duża sztuka. W końcu cały świat próbuje działać na tej samej zasadzie.

ALLSTARS

Chociaż gra obfituje w dialogi, skondensowano w niej potężny ładunek akcji. Zdobycie najmniejszego choćby skrawka informacji musi zostać okupione rozlewem krwi na skalę niespotykaną. Na szczęście Romuald nie wyrusza na swą misję samotnie. Przez większość czasu towarzyszy mu trójka oddanych przyjaciół. Wilhelm – podobnie jak Christof – pochodzi z klanu Brujah, eteryczna Serena reprezentuje parający się nekromancją klan Cappadocian, zaś wielki jak szafa trzydrzwiowa Eryk wywodzi się z klanu Gangrel. Każdy klan ma właściwe dla siebie ułatwienia i utrudnienia, ale jest to kwestia tak oczywista, że nie ma co na ten temat się rozwodzić.



Podczas gry poznasz na wylot każde z wymienionych ugrupowań – dlatego też zrezygnowaliśmy z obiecywanego dwa miesiące temu listingu obecnych w grze klanów. Po cóż marnować miejsce na coś, co może jedynie popsuć czytelnikowi zabawę...

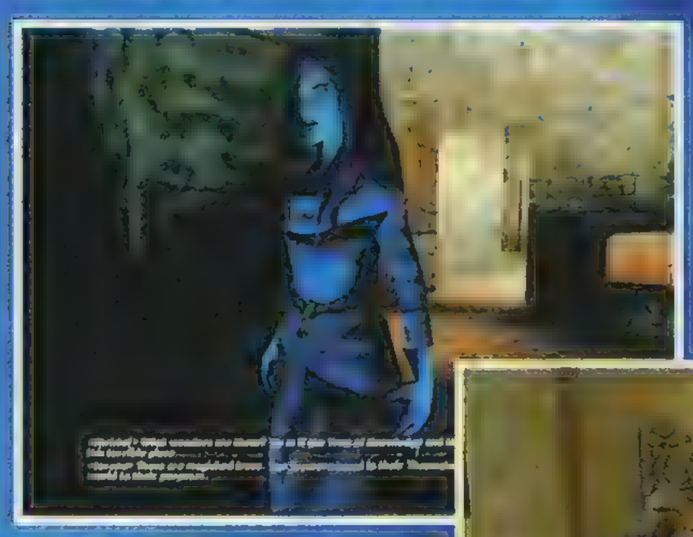
Jak zostało powiedziane, w grze przyjdzie nieraz walczyć. Zarówno w okresie średniowiecza, jak i w postmodernizmu pojedynki są bezlitośnie brutalne i raczej krwawe. Co ciekawe, chociaż wszystkie uszkodzenia ciała zostały przedstawione bardzo ekspresyjnie, to jednak daleko im do klimatu prawdziwej jatki. To jednak nie przeszkadza. Być może się mylę, ale większe natężenie brutalności byłoby w VAMPIRE raczej nie na miejscu. To, co w grach typu SOLDIER OF FORTUNE jest wręcz pożądane, tu wyglądałoby po prostu niesmacznie. Nawet bez tego jest bardzo ciężko. Grając samemu na ciemnym strychu, można całkiem nieźle się przestraszyć. Jeżeli czujesz pewien dyskomfort z racji tego, raczej mało subtelnego, przeskoczenia z tematu na temat, to proszę o wybaczenie, ale piszę przecież o grze komputerowej. Bo przecież VAMPIRE: THE MASQUERADE poza swą uroczą otoczką, ambitnymi dialogami i niesamowitą atmosferą, rządzi się prawidłami właściwymi każdej innej produkcji z pogranicza RPG i kilku innych gatunków (vide DIABLO 2).

W grze obecne są nawet rozbudowane statystyki bohaterów, lecz w praktyce niewielki mają one wpływ (aczkolwiek nie pozostają bez znaczenia) na faktyczny rozkład sił.

WAMPIR CZY DIABEŁ?

Chociaż VAMPIRE: THE MASQUERADE i DIABLO 2 zdają się różnić od siebie niczym woda i ogień, to w rzeczywistości mają ze sobą wiele wspólnego. W obu istota gry sprowadza się bowiem do tego samego – do pojedynków z siłami zła. Ktoś może powiedzieć, że VAMPIRE jest jakiś taki przegadany i cięższy, w moim subiektywnym odczuciu jednak tego właśnie brakuje DIABLO 2. Z drugiej strony, dzięki temu, że obie produkcje są tak od siebie inne, każda znajdzie sobie tych odbiorców, którzy właśnie na nią czekali. Mnie osobiście znacznie bardziej przypadła do gustu THE MASQUERADE. Mimo wszystko, opowieści z krypty są świeższe od kolejnego polowania na czarownice.

Mówię tu o trybie single-player, gdyż aspekt sieciowy zwykł różnić się od swego standardowego odpowiednika. Podczas gry znacznie istotniejsze są właściwości magiczne Christofa i jego przyjaciół – zgrupowane pod ogólną nazwą Disciplines. Wprawdzie większość wampirów posługuje się podobnymi „Dyscyplinami", to jednak niektóre klany mają triki zarezerwowane tylko dla siebie (np. przedstawiciele Gangrel bez problemu potrafią zmieniać się w bestie, a Cappadocian przejmować kontrolę nad zmarłymi). Tym, czym dla ludzi jest energia mana, tym dla wampirów jest krew. Jest nawet czymś znacznie ważniejszym. O ile ludzie bez many jakoś sobie poradzą, tyle w wampirach może obudzić się Głód. Pragnienie krwi może być tak silne, że znane są przypadki popadnięcia w szaleństwo. Wtedy pierwiastek człowieczeństwa w wampirze równa do zera, a kontrolę przejmuje nad nim (nad wampirem, nie pierwiastkiem człowieczeństwa) Bestia.

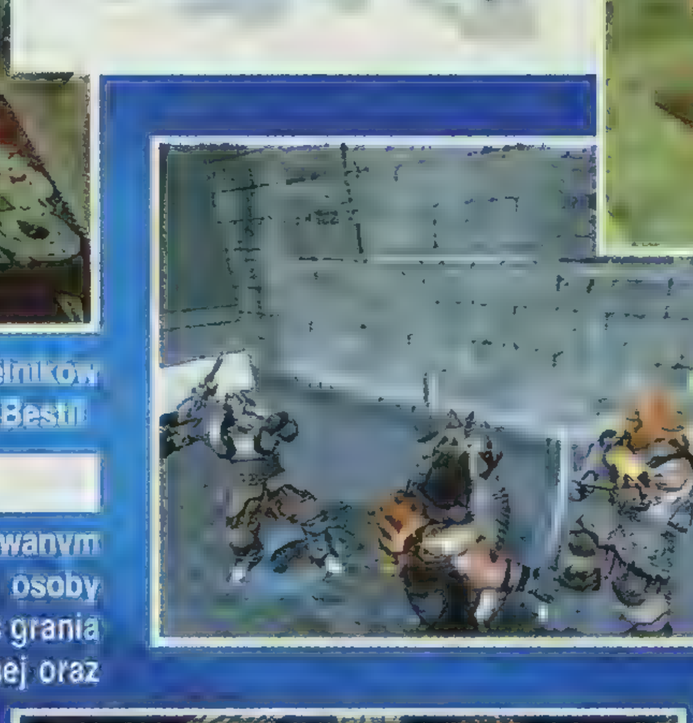


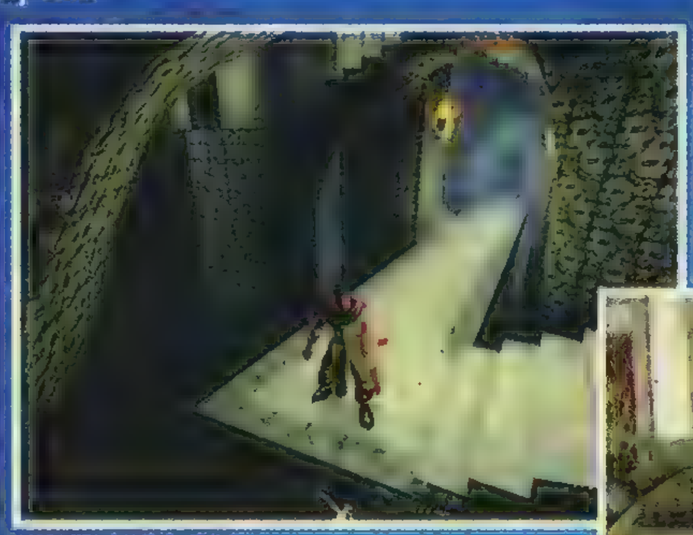
Swoją drogą, to jedna z naczelnych zasad kodeksu kla-

nu Brujah. Spija krew śmiertelników tak, abyś nie obudził w sobie Bestii.

KOPUŁY OGNIA

Poza niezwykle rozbudowanym trybem dla pojedynczej osoby w VAMPIRE jest też możliwość grania za pośrednictwem sieci lokalnej oraz poprzez Internet – na serwerze WON.net. Co ciekawe, historia może być rozgrywana na kilka sposobów. Poza standardowymi trybami gry online możesz wcielić się w Narratora. W praktyce oznacza to, że masz możliwość poprowadzić własną sesję fabularną i wstawić do niej praktycznie wszystko, na co masz tylko ochotę. Możesz umieszczać postacie niezwiązane z głównym nurtem opowieści, rozmieszczać dekoracje i części ekwipunku. Gdyby tylko w Polsce (ba, choćby w Europie!) istniał serwer do internetowej gry w „Maskaradę",





życie byłoby doprawdy piękne. Zawsze jednak można zagrać z przyjaciółmi po sieci lokalnej. Tak czy inaczej, idea ta godna jest najwyższych pochwał – zwłaszcza że wszystko działa. Wiem, bo sprawdziłem...

CZYTAJ W CIENIU

VAMPIRE: THE MASQUERADE jest produkcją wyborną, wymagającą jednak cierpliwego odbiorcy. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku DIABLO 2, tak i tu nie możesz w dowolnym momencie zapisać stanu gry. Twoje postępy są zapisywane w momencie wejścia do niektórych pomieszczeń, zaś jedyną szansą, aby zapisać stan samodzielnie, otrzymujesz w swoim dominium (w trybie singleplayer są to The Convent oraz wszelkie możliwe wariacje nt. Haven). Gdy kierujesz człowiekiem, szukaj niewielkich krucyfiksów, kiedy prowadzisz wampira – krzyży Ankh. Z początku jest to dość uciążliwe, jednak w ferworze zagłębiania się w grę praktycznie się tego nie odczuwa.

Tę w sumie jedyną godną uwagi niedogodność całkowicie rekompensuje fakt, że gra wciąga jak sokowirówka. Na każdym kroku widać przywiązanie do szczegółów. okna doskonale widać unoszące się w powietrzu drobinki kurzu. Doskonale wyreżyserowany dźwięk i pompatyczna, nierzadko symfoniczna muzyka dodają całości jakże potrzebnej iskry, która skutecznie rozpala serce. Narracja THE MASQUERADE – REDEMPTION przywodzi na myśl najlepsze produkcje filmowe, zaś niezwykle teatralne dialogi tylko utwierdzają mnie w przekonaniu, że autorzy z Nihilistic Software bardzo przyłożyli się do swego – pozwól, że przypomnę – debiutanckiego dzieła. Finalizując ten potok myśli, zaznaczę jeszcze, że kolejne zadania są w większości bardzo, ale to bardzo trudne. Na ukończenie gry naprawdę potrzeba kilkudziesięciu bitych godzin życia! Nie wydaje mi się, abym mógł lepiej spędzić ten czas...

Asmodeus von Dirt

Każda postać przemieszcza się w charakterystyczny sposób, ubrania poruszają się podczas ruchu, zaś w ostrym świetle padającym przez

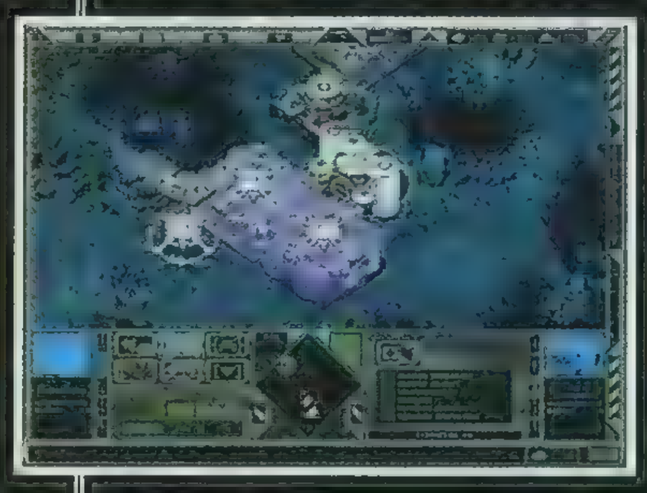
Activision

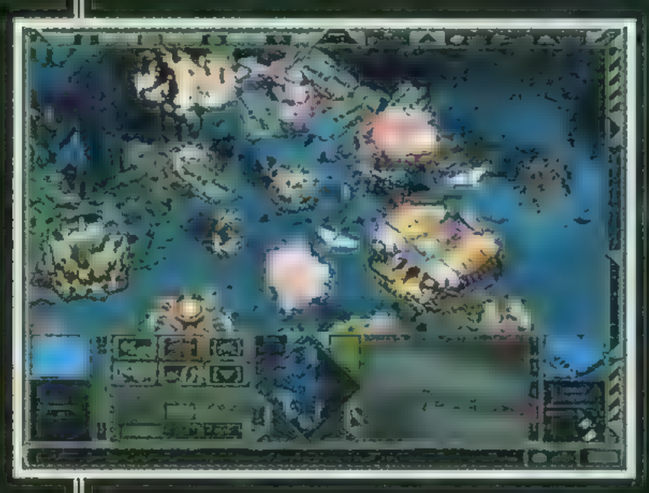
www.activision.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, Akcelerator 3D, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

Historia jest krótka. W 2047 w Ziemię uderzyła kometa, a potem wypadki potoczyły się już same. To, co ważne dla gracza, to fakt, iż tereny położone na suchym lądzie stały się miejscem praktycznie nie nadającym się do życia. Jedynym ratunkiem było więc zasiedlenie mórz i oceanów. Oczywiście pojawił się mały problem. Wśród ocalonych pojawiły się różnice zdań i powstały frakcje. Ostatecznie społeczność rozbitków podzieliła się na dwa wrogie sobie ugrupowania. Białe Rekiny (White Sharks) to grupa złych, brzydkich i pragnących władzy nad światem militarystów, natomiast





Czarne Ośmiornice (Black Octopi) to piękni i dobrzy ekolodzy, którzy w obronie naturalnego środowiska nie zawahają się przed wytłuczeniem niedobitków ludzkiej rasy do ostatniego. Dla obu frakcji szokiem staje się odkrycie, że w szczątkach pewnej komety rozwija się rasa krzemowców (Silicons) – nieproszonych gości z kosmosu.

PODSTAWY

SUBMARINE TITANS w typowy dla RTS–ów sposób stawia zadanie, polegające na budowaniu własnej bazy, gromadzeniu surowców i wystawianiu jednostek wojskowych. W swoim rozwoju gracz limitowany jest czterema surowcami. Corium (nowy pierwiastek, zawarty w jądrze komety) i Metal (reprezentuje normalne rudy metali) to dwa podstawowe składniki, niezbędne do budowy czegokolwiek – surowce te występują tylko w określonych miejscach i jest ich skończona ilość. Gold (złoto) potrzebne jest do opłacenia badań naukowych, aczkolwiek można je też wymienić na wspomniane już surowce. Złoto wydobywane jest wprost z mułu dennego i można pozyskiwać je z każdego miejsca. Ostatnim ograniczeniem jest tlen (w przypadku Silicons – energia), który limituje ilość funkcjonujących jednocześnie budowli. Aby ominąć tę barierę, trzeba co pewien czas dobudować kolejną fabrykę tlenu.

Budynki, jakie można tu wznosić, mają bardzo konkretne przeznaczenie. Autorzy nie bawili się w osiedla mieszkaniowe – została sama twarda rzeczywistość: stocznia, silosy do składowania surowców, zakład naprawczy, laboratoria... Do tego dochodzą rozmaite budowle wojskowe (wieżyczki obronne, sonar, zbrojownia) oraz wiele rodzajów pojazdów. Daje to ponad 100 rożnych konstrukcji! Oprócz rozbudowy ilościowej istotne są zmiany jakościowe. Rozwój technologiczny jest w tej grze jednym z ważniejszych elementów. Wystarczy powiedzieć, że każda ze stron ma do wynalezienia około 40 nowych technologii, a co więcej – liczba ta może być zwiększona poprzez kradzież wynalazków przeciwnika.

Okręty, jakie możesz budować w SUBMARINE TITANS, generalnie dzielą się na trzy rodzaje: cywilne, wojenne i specjalne (wojskowe, ale nie do bezpośredniej walki). Wśród pojazdów cywilnych mamy więc duże okręty transportowe – mogące przewozić kontenery z ładunkiem lub nawet inne okręty, małe transportowce – służące do przewożenia surowców z kopalni do silosow oraz pojazd budowlany, dzięki któremu możemy wznosić nowe budynki. Okręty wojenne to pojazdy przeznaczone do bezpośredniej walki (jest ich kilka klas różniących się wielkością), a specjalne to m.in. pojazdy do przejmowania budowli wroga lub okręty stawiające miny.

ROZGRYWKA

Pozornie gra w SUBMARINE TITANS nie toczy się w specjalnie szybkim tempie. Nie mówię tu o ustawieniach szybkości gry, lecz o naturalnym tempie, wynikającym z logiki rozbudowy własnych sił. Z początku, dla lekkich zwiadowczych okrętów, nie do przejścia jest byle wieżyczka z działkiem. Łatwiej się bronić niż atakować, tym bardziej, że z początku i tak nie wiadomo, gdzie jest wróg.

W miarę rozwoju akcji zaczynamy mieć pod swoją kontrolą coraz więcej budowli i jednostek. Problemem staje się utrzymanie jakiegokolwiek porządku we własnej flocie. Przecież równocześnie trzeba stawiać nowe budowle, kontrolować poziom surowców, wybierać dobre miejsca dla wieżyczek obronnych i jeszcze gromadzić siły do ataku. Ot, urok RTS–a. I nagle okazuje się, że autorzy dociążyli gracza mnóstwem obowiązków. Np. każdej kopalni trzeba ręcznie przydzielić transportowiec, co może być łatwe na początku, gdy i tak nie stać Cię na więcej niż jeden na kopalnię. Wystarczy jednak w połowie gry (w przerwach między budowaniem okrętów wojennych) zafundować sobie kilka następnych, żeby łatwo pogubić się, do której kopalni przydzielić kolejny transportowiec. A pamiętajmy, że wróg nie przysypia i w tym czasie trwają walki. Najgorsze jednak, co może Cię spotkać, to zagubienie się w tym całym chaosie statków budowlanych. Są drogie, więc nie ma sensu budować więcej niż 2–3, a w momencie gdy nad własną bazą miota się pięćdziesiąt czy sto okrętów, znalezienie takiego może przyprawić o rozpacz.

MICROMANAGEMENT

Gra zawiera wiele ułatwień dla gracza, który dzięki nim nie musi przemieszczać i ustawiać każdej jednostki własnoręcznie. Zarówno fabryki, jak i warsztaty naprawcze mają opcję wysyłania pojazdów na określone przez gracza miejsce zbiórki. Dzięki temu jest łatwiej zebrać siły do ataku. Po zaznaczeniu grupy okrętów można uformować je w jeden z pięciu gotowych szyków bądź też ustawić własnoręcznie i nakazać grupie utrzymywanie tej formacji. Oprócz stosowania

SUBMARINE TITANS

Po ziemi i kosmosie przyszła wreszcie pora na opanowanie głębin oceanu. SUBMARINE TITANS zabierze nas w świat przyszłości, kiedy to niedobitki ludzkiej rasy ukrywać się będą głęboko pod powierzchnią wody, na dodatek tocząc między sobą wojny.

formacji można zwiększyć kontrolę nad działaniem naszych jednostek poprzez wydanie im szczegółowych rozkazów, takich jak patrol (Patrol), rozpoznanie (Scout), ochrona konkretnego miejsca (Guard), atak na wroga przebywającego na konkretnym obszarze (Attack Zone).

Zaawansowane metody sterowania jednostkami obejmują także kontrolę uszkodzeń. Ponieważ naprawienie uszkodzonego okrętu jest co najwyżej warte 1/3 kosztów wyprodukowania (poza tym naprawa nie zabiera nam Corium, tylko sam Metal), nie warto tracić jednostek na walkę do ostatniego. Jak widać, lepiej się w porę wycofać, naprawić okręty i spróbować jeszcze raz. Nie jest to jednak takie łatwe – szczególnie gdy w ogniu walki znajdzie się kilkadziesiąt okrętów. Autorzy przewidzieli więc możliwość ustawienia dla każdego okrętu poziomu zniszczeń, powyżej którego wycofa się on z walki. Dostępne są trzy ustawienia: „ignoruj uszkodzenia", „wycofaj się po 75% zniszczeń" i „wycofaj się po 25% zniszczeń".

Mimo różnorodności okrętów, możliwości przejmowania budowli przeciwnika czy wyrafinowanych formacji, jakie można stosować w walce, i tak najlepszą metodą jest zebranie kupy jednostek (większej od kupy przeciwnika) i rzucenie tego rajdem na bazę wroga. O ile w walce taktycznej ciężko jest przechytrzyć (a może „przeklikać") komputer, to o wiele łatwiej jest wykazać własną wyższość w planowaniu strategicznym. Własną bazę zawsze należy otaczać pierścieniem obronnych wieżyczek, nastawiać się na defensywę, by po przetrzebieniu nadciągającego wroga wyskoczyć do przodu i uszczknąć jakąś kopalnię lub postawić wieżyczki w lepszym, bardziej obronnym miejscu. Szczególnie istotne jest dobre wyczucie terenu, aby nie bronić się z każdej strony, tylko zablokować drogi między naszą bazą a przeciwnikiem. Istotną zmianą w stosunku do RTS–ów rozgrywających się na lądzie jest to, iż każda z naszych pływających jednostek może wznosić się i opadać zupełnie jak helikopter. O ile na pierwszy rzut oka wydaje się to być ozdobnikiem, wystarczy uprzytomnić sobie, jak wielką różnicą w walce może być utworzenie formacji w... pionie! Jednostki umieszczone jedna nad drugą będą miały zdecydowaną przewagę (w sile ognia) nad bezładnie nadciągającym wrogiem.

EDYTOR

SUBMARINE TITANS to nie tylko gra, ale także rewelacyjny edytor do tworzenia własnych scenariuszy, a nawet całych kampanii. Program jest na tyle uniwersalny, że służyć może zarówno krańcowym dłubaczom, jak i tym bardziej niecierpliwym. Dla tych ostatnich przeznaczono opcje konstruowania losowych map i bitew. Umożliwiono nawet tworzenie instrukcji dla stron kierowanych przez komputer! Dodatkowo, z myślą o przyszłości, w grze zarezerwowano miejsce dla przyszłych dodatków. Należy się więc spodziewać, że gracze z dostępem do Internetu, którzy zagustują w SUBMARINE TITANS, nie odłożą tej gry tak szybko na półkę. Tym bardziej, że oferuje ona tryb multiplayer nawet dla 24 osób (chociaż grać może na raz tylko ośmiu, reszta ma do dyspozycji jedynie tryb obserwacji).

SUBMARINE TITANS jest produktem praktycznie bez słabych stron, z dodatkami, które umożliwią fanom rozwijanie jej o nowe bitwy i kampanie. Dobrze dopasowana muzyka, ładna grafika (chociaż tylko izometryczna, a nie 3D) i może nie najprostszy, ale logiczny interfejs składają się na bardzo solidną pozycję w gronie gier real–time strategy.

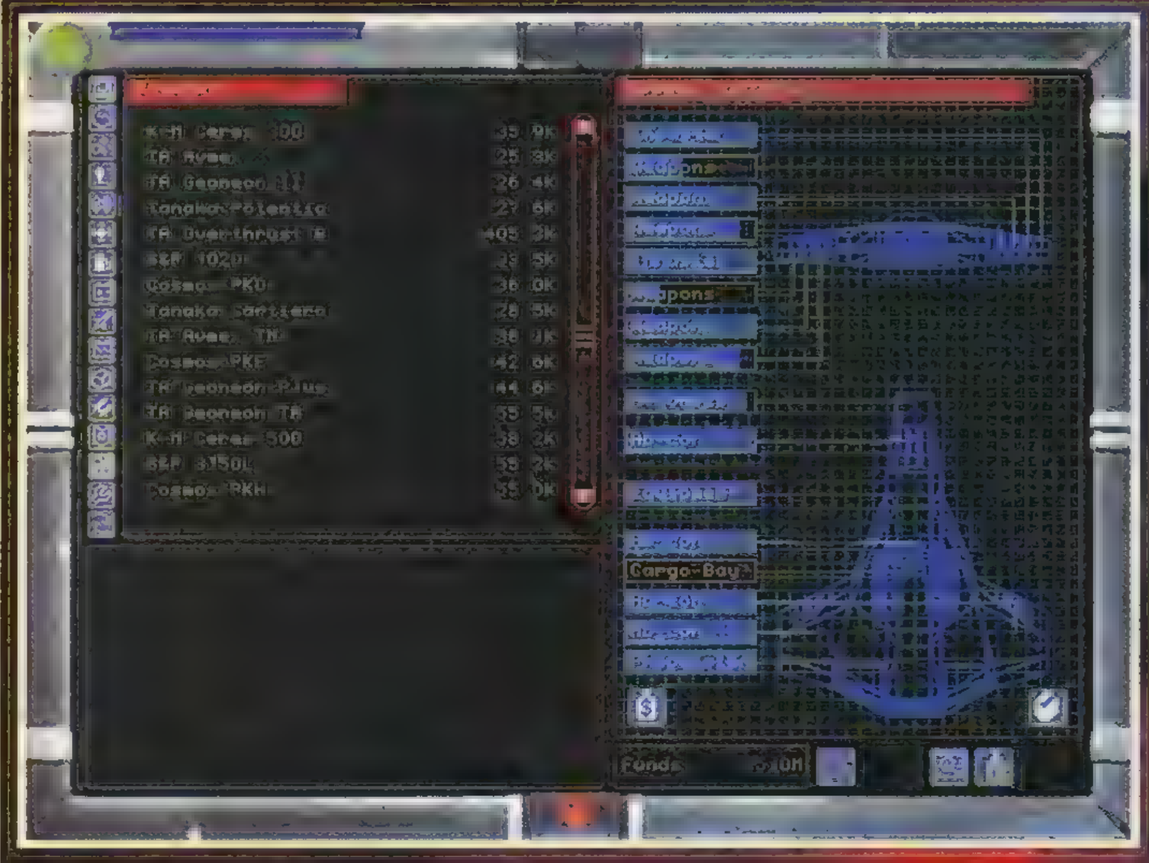
Pejotl

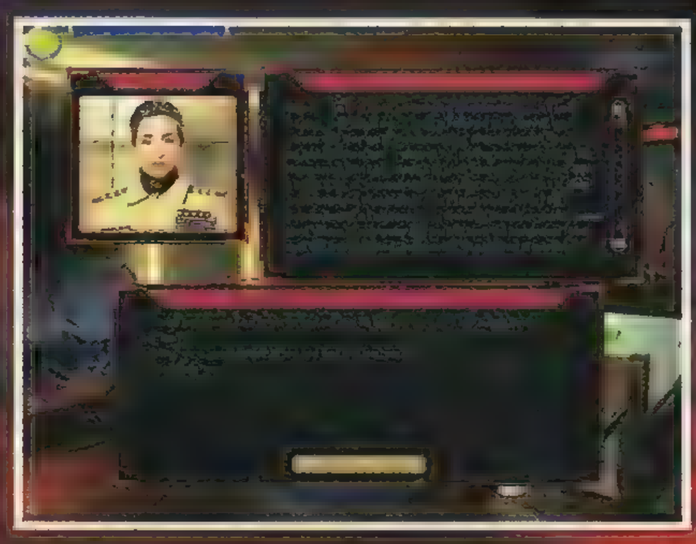
Strategy Plus, Inc

www.submarinetitans.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – WRZESIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

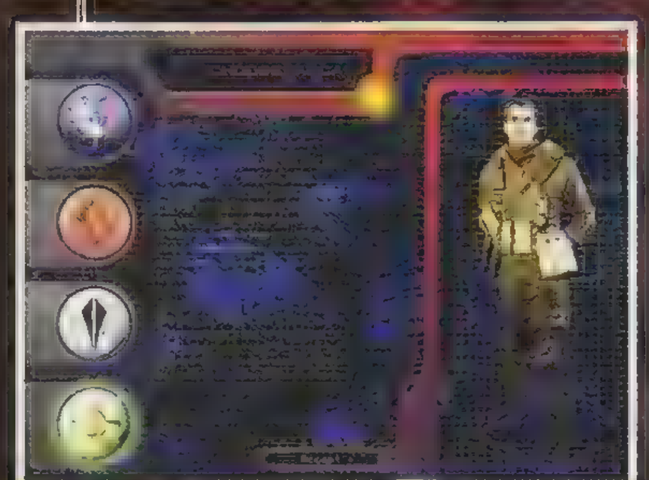


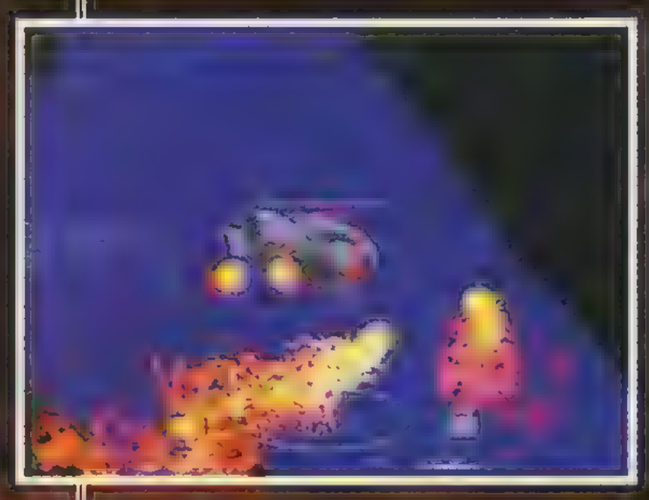


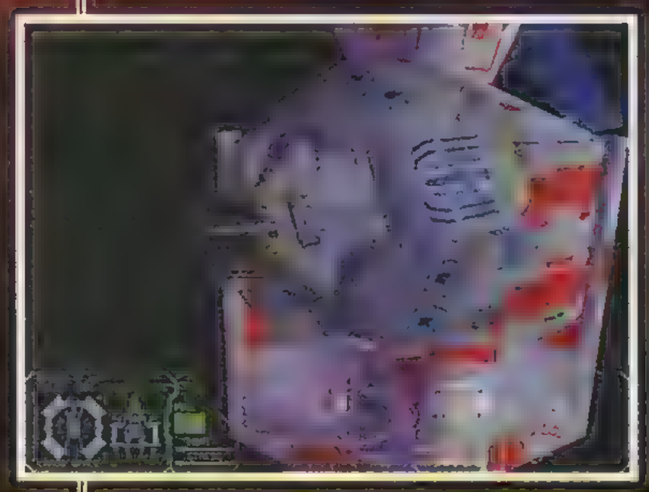
Nowy produkt Vicarious Visions zaskakuje. Jest godnym następcą takich gier jak PRIVATER czy FRONTIER. Od dawna nie pokazała się tak dobra mieszanka kosmicznego symulatora i gry ekonomicznej. Teraz ta sytuacja ulegla zmianie. Co więcej, do sprawdzonej już formuły TERMINUS dokłada rozbudowany tryb multiplayer. Ale po kolei.

CZERŃ KOSMOSU

Najpierw kilka słów na temat grafiki. Przede wszystkim należy zauważyć, że jest ona realistyczna. Oznacza to, że na niebie nie ma żadnych obiektów, których nie można by było dostrzec z przestrzeni zajmowanej przez układ słoneczny. Brak nie wiadomo jakich różowych mgławic. Do tego, tak samo jak w rzeczywistości – jak coś nie świeci własnym światłem, a nie jest oświetlane przez słońce, to tego po prostu nie widać. Ponieważ większość napotkanych obiektów nie dysponuje oświetleniem powłoki zewnętrznej, często będzie trzeba je lokalizować jedynie za pomocą radaru. Całą grafikę tego symulatora można opisać zwięzłymi słowami: funkcjonalna prostota. Oznacza to, że jak czegoś nie ma w rzeczywistości, to i w grze tego też nie będzie. W tym miejscu muszę zaznaczyć, że nie chciałbym zostać źle zrozumiany. Otóż grafika potrafi zachwycić, jest zrobiona starannie i bez uchybień, a w układzie słonecznym są takie miejsca, gdzie warto polecieć tylko po to, aby coś sobie obejrzeć. Polecam zwłaszcza okolice Jowisza. Dodatkowym plusem programu pt. TERMINUS jest jego duża prędkość działania.







Niestety, nic nie jest doskonałe. Wnętrza baz kosmicznych są wykonane o dwie klasy gorzej niż cała reszta. Przykro mi bardzo, ale już WC3 był zrobiony lepiej. Podobne zarzuty można postawić pojawiającym się w grze filmom. Ich jakość techniczna również kształtuje się na poziomie WC3. Na całe szczęście niedoróbki w tych dziedzinach nie przeszkadzają w rozgrywce.

Teraz kolej na udźwiękowienie – basowy pomruk silników, cichy szum awioniki, odgłosy brzęczyków alarmowych i trafień. Całość bardzo sugestywna. Podczas gdy prowadzimy rozmowy i przeglądamy wiadomości, możemy też posłuchać bardzo dobrze nagranych wypowiedzi.

Na koniec muzyka. To kolejny duży atut TERMINUSA. Została nagrana jako ścieżki audio na oddzielnej płycie. Według mnie, można ją spokojnie porównywać do ścieżek dźwiękowych z najlepszych filmów SF. Ma swój klimat i doskonale pasuje do gry.

FIZYKA

To, co odróżnia TERMINUSA od innych symulatorów kosmicznych, to zastosowany tu model fizyczny. Najprościej będzie pokazać to na przykładzie. Start. Po wyjściu z doku lecę z prędkością 1,8 km/s. Teraz gwałtownie ściągam drążek. Ułożenie dzioba statku zmieniło się o 90 stopni. Silniki korekcyjne starają się skierować pojazd na nowy kurs, jednak trwa to jakąś chwilę. Jeśli manewr był wykonany przy prędkości 10 km/s, chwila ta stanie się naprawdę długa. Co więcej, jeśli wyłączymy system kontroli kierunku, po obróceniu kadłuba statek nadal będzie leciał w poprzednią stronę. Czas potrzebny na skierowanie pojazdu zależny jest od przyśpieszenia, jakie mogą mu nadać silniki. To zaś z kolei zależne jest od mocy silnika i masy statku. Zabrzmiało to jak truizm, ale już tłumaczę, o co chodzi. Podczas odpalania kolejnych torped statek stanie się lżejszy i – co za tym idzie – będzie miał lepsze przyśpieszenie. Takie przykłady można mnożyć w nieskończoność. Jedynym odstępem od realizmu jest wprowadzenie sztucznego ograniczenia prędkości. Jeśli za bardzo rozpędzimy pojazd, zacznie on odnosić uszkodzenia.

ŚWIAT

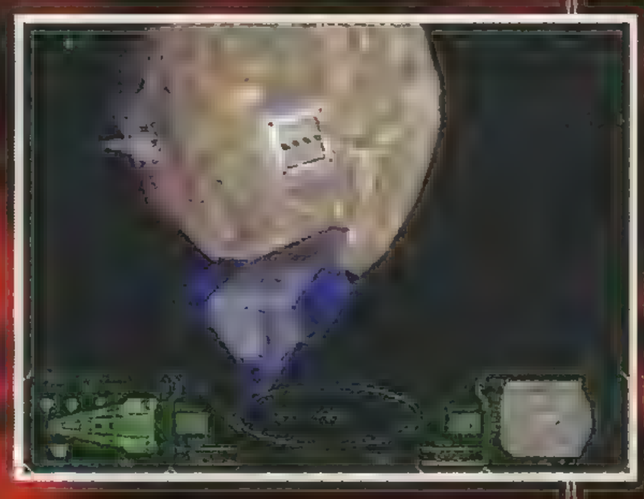
Dzięki badaniom nad technologią Obcych ludzkość stworzyła bramy nadprzestrzenne. Oplatają one gęstą siecią cały układ słoneczny. Podróż w jego najodleglejsze zakątki liczona jest w minutach. Działają komercyjne stacje orbitalne. Ludzkość skolonizowała Marsa i pracuje nad terraformingiem Wenus. Przestrzeń kosmiczną przecinają nie tylko okręty wojenne, ale też piraci i zwykli najemnicy, którzy próbują zbić majątek. Swoją karierę gracz rozpoczyna w bardzo „ciekawym" momencie historycznym. Oto wybucha wojna między Ziemią a Konsorcjum Marsjańskim. Możesz włączyć się do niej jako pilot myśliwski, pracujący dla jednej ze stron konfliktu. Możesz również zostać piratem lub najemnikiem i martwić się jedynie o własne zdrowie i pieniądze.

Dwie ostanie role są dużo bardziej interesujące, ponieważ dochodzi w nich wątek ekonomiczny (nieobecny w dwu pierwszych). Pieniądze można zarabiać na górnictwie, handlu, wykonywaniu zleconych zadań oraz polowaniu na ludzi, za których głowy wyznaczono pieniądze. Nie zależnie od tego, jaką ścieżkę obierzesz, i tak co jakiś czas będziesz otrzymywał specjalnie, mające znaczenie dla całej fabuły, misje.

Na pochwałę zasługuje fakt, że cały układ słoneczny żyje, a gracz jest jedynie jego niewielką cząstką i wszystko dzieje się na jego oczach. Każdy pilot ma własną misję. Zaatakuje Cię jedynie wtedy, gdy ktoś mu za to zapłaci. Na pewno nie zrobi tego dla przyjemności, bo latanie kadłuba i uzupełnianie

TERMINUS

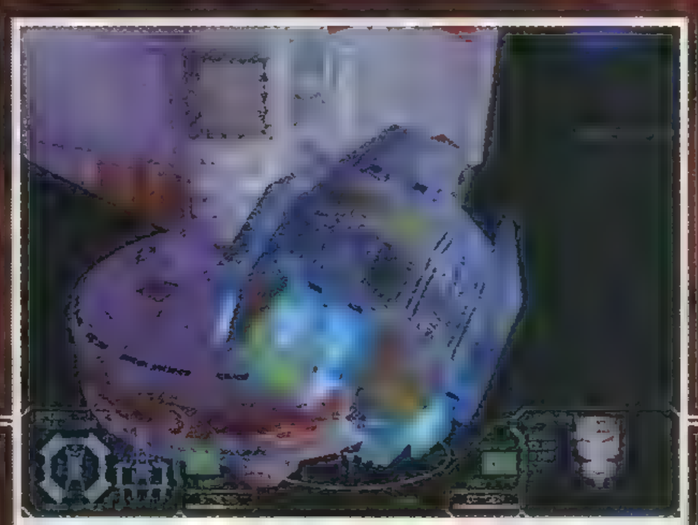
Na początku stanie przed Tobą wybór. Zostać pilotem Ligi Ziemskiej, Konsorcjum Marsjańskiego, piracki klanu czy też działać na własną rękę. Niezależnie od wyboru czeka Cię wiele godzin spędzonych w zimnej próżni kosmosu.



uzbrojenia jest drogie. Gracz powinien postępować podobnie. Jeśli będzie strzelał do wszystkich na około, to po pierwsze – zbankrutuje, a po drugie – ktoś wyznaczy za niego nagrodę lub zleci kilku zabijakom, by go zdjęli. Co ciekawe, wszystkie wydarzenia fabularne po prostu się dzieją. Pewnego razu natknąłem się na potyczkę krążowników. Jako że nikt mi nie zapłacił za pchanie nosa w nie swoje sprawy, poleciałem sobie dalej. Za kilka minut mogłem przeczytać doniesienia prasowe o kolejnej potyczce między walczącymi stronami.

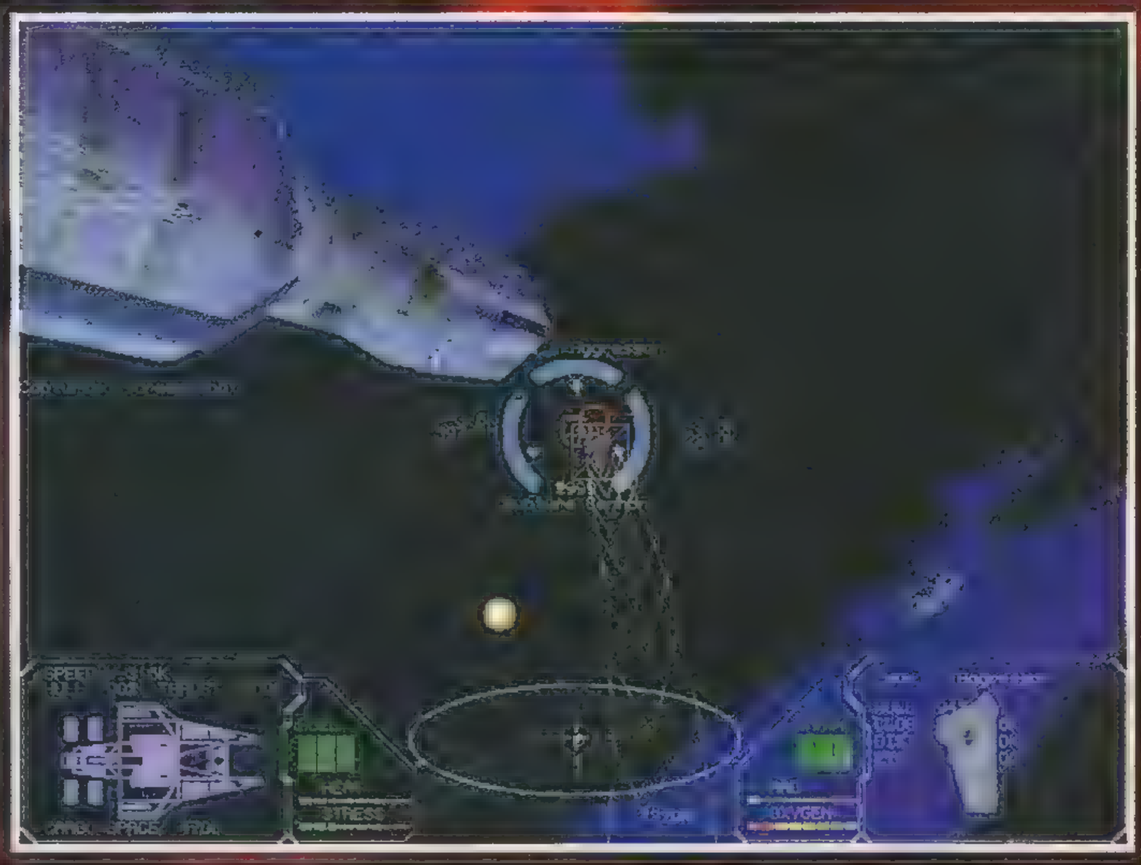
MECHANIKA

Na oddzielny rozdział zasługuje budowanie własnego statku. Kiedy już uciułasz odpowiednią gotówkę, w sklepiku kupujesz odpowiadający Ci kadłub. Jest on pusty w środku i nie ma żadnego wyposażenia. I teraz właśnie zaczyna się zabawa. Najpierw trzeba kupić komputer pokładowy. Oferowane modele różnią się wielkością, masą, poborem mocy, stopniem emisji promieniowania (ma to wpływ na wykrywalność Twojego statku) oraz skutecznością. Przy skanerach oraz skanerach szczegółowych to samo. Potem kolej na urządzonka, takie jak: system podtrzymywania życia, komunikacyjny, ostrzegawczy itd... Wybór typów ogromny. Następnie przychodzi kolej na systemy paliwowe, źródło zasilania (do wyboru kilka reaktorów oraz baterii) oraz kondensatory energii, potrzebnej do funkcjonowania uzbrojenia. Dużo uwagi należy poświęcić silnikom głównym i korekcyjnym. Zakup broni jest już ostatnim aktem procesu tworzenia statku. Możliwości jest naprawdę całe multum. Nie ma chyba innej gry, dającej taką swobodę podczas tworzenia własnej jednostki.



MULTIPLAYER

Dzięki pewnym zabiegom, takim jak ograniczenie prędkości maksymalnej czy ustawienie odległości pomiędzy poszczególnymi obiektami, tak aby można ją było pokonać w ciągu niecałych dwu minut (na przykład od bramy do stacji), uniknięto konieczności stosowania kompresji czasu. Dzięki temu całość doskonale nadaje się do gry wieloosobowej. System słoneczny, i tak już skomplikowany, można dodatkowo zapełnić żywymi pilotami. Gracze mogą prowadzić wspólne interesy, działać niezależnie od siebie lub walczyc ze sobą, i to nie tylko bezpośrednio. Zamiast osobiście gościa zestrzelić, można wyznaczyć za jego głowę taką nagrodę, że biedak nie będzie mógł wystawić nosa poza stację. Oczywiście można również delikwenta namierzyc osobiście i posłać mu wiązankę torped. Zależnie od życzenia graczy, w tle może toczyć się wojna – tak samo jak podczas samotnej gry – lub nie. Dostępne są również bardziej standardowe tryby gry sieciowej, takie jak deathmatch. To chyba pierwsza taka gra w historii.



PRZED STARTEM

TREMINUS jest grą ogromną i niezwykle wciągającą. Już „samotna gra" może wycinać z życiorysu całe dnie, że o grze w sieci już nie wspomnę. Jeśli swego czasu zagrywałeś się w FRONTIERA i PRIVATERA, to koniecznie musisz kupić TREMINUSA. Jest to godny następca tych wspaniałych gier.

TopGun

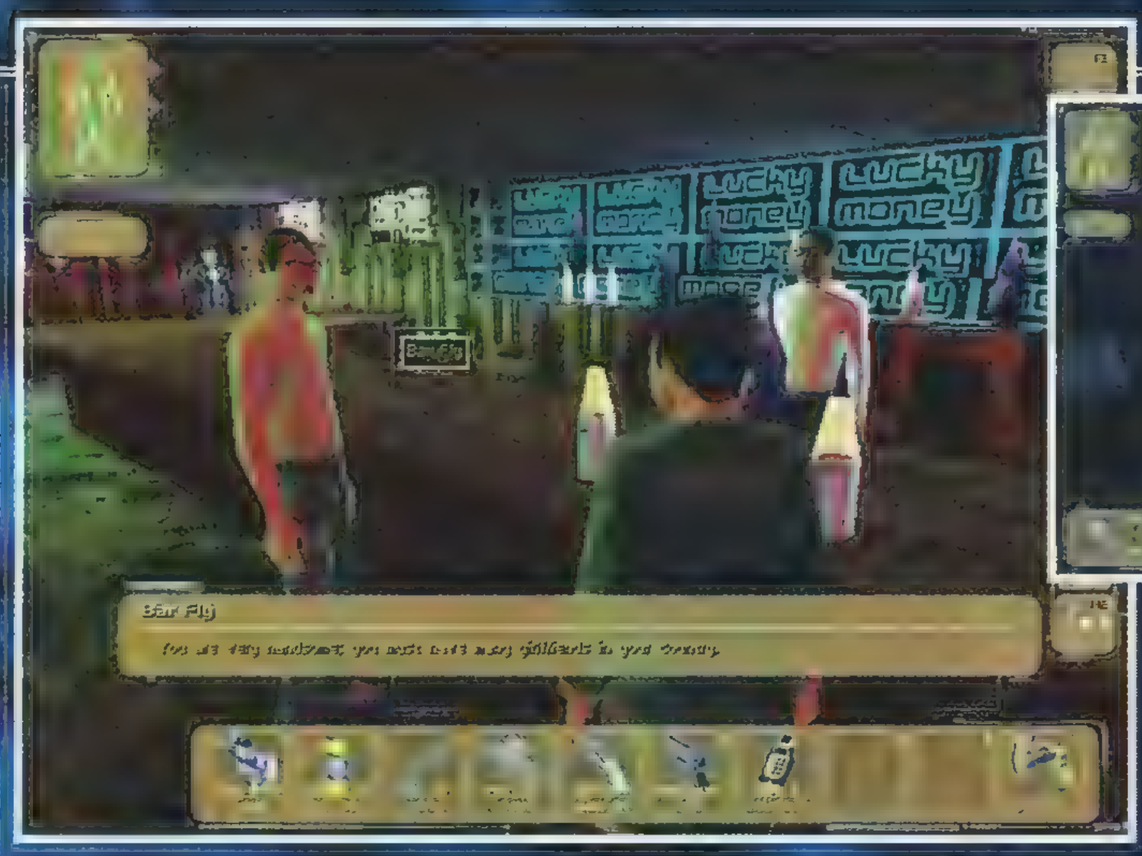
PS. Podziękowania dla Niuncia ze Strefy://www. za wydatną pomoc w testowaniu trybu multiplayer.

Vicarious Visions

www.stationterminus.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

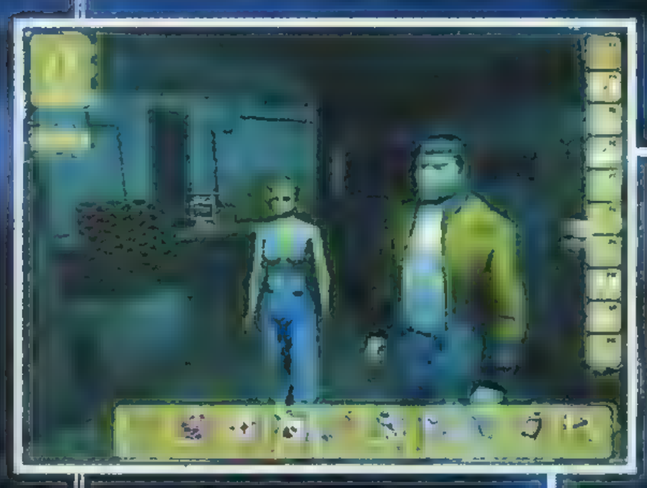


Jest połowa XXI wieku. Po rozkodowaniu w roku 2000 całości ludzkiego genomu prace nad modyfikacjami żywych organizmów ruszyły z kopyta. Znikły wady wzroku, niewydolność krążenia, w każdej chwili można było wymienić wadliwe organy. Wydawało się, iż poradzono sobie także z chorobami zakaźnymi. Ale oto w roku 2050 wybuchła epidemia „Szarej Śmierci". Ginęły setki tysięcy ludzi. Na szczęście szybko opracowano szczepionkę. W pierwszej kolejności otrzymać ją mieli ludzie na kluczowych stanowiskach. Później – agenda ONZ ds. walki z terroryzmem. Jesteś jej agentem. Pierwszym z limitowanej serii biomodyfikowanych...

AGENT JC DENTON

Boom genetyczny zaowocował rozwojem nanotechnologii. Wprawdzie już wcześniej „dopalano" ludzi rozmaitymi modułami mechanicznymi, jednak była to metoda raczej mało popularna. Dopiero teraz w laboratorium UNATCO poddano nanomodyfikacji rodzeństwo Paula i JC Dentonów. Twój brat Paul od pewnego czasu jest w czynnej służbie, natomiast ty dopiero ją rozpoczynasz.

Grę zaczynasz jedynie z kilkoma nanorozszerzeniami (nanoaugmentations) – masz wbudowane radio, system identyfikacji wroga i lampę bioluminescencyjną. Jednak wraz z rozwojem akcji twe ciało mieści coraz więcej modułów, np. układy ułatwiające namierzanie celu (nawet pistolet działa wtedy jak karabin snajperski), zwiększające siłę mięśni, odchylające tor lotu pocisków, zwiększające wydolność płuc czy też czyniące niewidzialnym. Każdy z nich ma trzy poziomy zaawansowania. Jednak nic za darmo – wszystko to korzysta z dostarczanej przez organizm „bioenergii". Ją natomiast mogą doładować tylko roboty medyczne lub znalezione bateryjki.



reszta populacji. Odwlekało się to jednak w nieskończoność. Sprawy postanowiły wziąć w swoje ręce organizacje nieformalne, przez „czynniki oficjalne" zwane terrorystami. Szczepionka dla ludu – jakże to słuszne hasło! Rozpoczęła się regularna wojna – z jednej strony „źli" NSF, przechwytujący transporty leku, z drugiej – UNATCO.

Aby grę jeszcze bardziej przybliżyć do RPG (a do takiego miana DEUS EX aspiruje), dodano tu rozbudowany system cech bohatera (rozwijanych przez zamianę punktów doświadczenia). Jest tu kilkanaście pozycji, które obejmują, oczywiście poza standardową siłą czy zręcznością, np. posługiwanie się bronią białą, snajperską, hackowanie komputerów, posługiwanie się wytrychami czy pływanie. DAIKATANA ze swoimi kilkoma cechami na krzyż, może się schować! Zwłaszcza że w tym wypadku skok na wyższy poziom oznacza bardzo wymierne korzyści – drzwi szybciej się otwierają, moduł Ice Breaker pozwala oczyścić konta niewinnych obywateli, a dobra znajomość snajperki całkowicie likwiduje odrzut broni przy strzale.

STORY

Teraz kilka słów o przyszłej drodze życiowej. Grę zaczynasz na Liberty Island w Nowym Jorku (to ta wysepka ze Statuą Wolności). Tutaj zrozumiesz, że wersja przedstawiana przez szefostwo UNATCO nieco odbiega od rzeczywistości. W trakcie rajdu śladami terrorystów w Nowym Jorku, Paryżu, Hong Kongu będziesz coraz głębiej wchodził w aferę rodem z Archiwum X. Ostatnie misje w tajnych bazach wojskowych (w tym na terenie Strefy 51) potwierdzą paranoiczne teorie spiskowe. Dość powiedzieć, że Stanami Zjednoczonymi (oraz całym światem) rządzi kilka potężnych, tajnych organizacji. Co prawda od czasu Templariuszy to nic nowego, a czytelnik „Wahadła Foucaulta" może się tylko uśmiechnąć pod nosem podczas zagłębiania się w ten świat, ale dla pozostałych odkrycie, co to jest, kim są Iluminaci czy też Majestic Twelve może być szokujące. A nie są to przecież organizacje fikcyjne, wymyślone przez ION STORM – o każdej z nich znajdziemy sporo informacji w tzw. „literaturze faktu". Jest więc to historia spod szyldu „nie ufaj nikomu" (oraz, rzecz jasna, „the truth is out there") – schematyczna, acz chwilami może wciągnąć.

DEUS EX aspiruje do miana gry RPG. Niewątpliwie nie jest to typowa strzelanina FPP. Cały czas napotykasz nowe postacie – można z nimi pogadać, wyciągnąć od nich ciekawe informacje, pohandlować. Dzięki temu scenariusz jest mniej liniowy. Co prawda jego ogólny zarys jest stabilny, jednak do celu można dojść na różne sposoby. Dobrze pomyślane i zrealizowane!

WYPOSAŻENIE

Sporą część misji można przejść po cichu – likwidując wrogów, włamując się do komputerów i wyłączając systemy alarmowe. Jeśli ktoś jednak ma ochotę (i zdolności manualne!), może iść na całość – ze spluwą w garści i pieśnią na ustach, jak w typowym shooterze. Tak czy inaczej, przydatna będzie broń i wyposażenie dodatkowe.

Najpierw giwery. Jest ich około dwudziestu pięciu: od noża i łomu poczynając, poprzez klasyczną broń kinetyczną, a na działkach plazmowych, granatach EMP i wyrzutniach przeciwczołgowych kończąc. Niestety, efekty ich działania są dość marnie przedstawione. Amatorzy efektownych eksplozji nie mają tu czego szukać – nawet strzał z plazmy czy lot rakiety wyglądają wyjątkowo nędznie.

W odróżnieniu od typowych FPS żadna z występujących w DEUS EX broni nie ma konkretnego, przypisanego sobie klawisza, a umieszczona jest w bagażu, który zawiera też pozostały sprzęt – dzięki temu zachowano pewną dozę realizmu, nie można dźwigać ze sobą całego złomu. Równocześnie jednak dawno nie widziałem tak fatalnie rozwiązanego zarządzania inwentarzem – po zmianie wyposażenia nie porządkuje się on automatycznie, tak więc jeśli chcesz np. wziąć dużą wyrzutnię (a program fałszywie zgłasza brak miejsca), często musisz sam mozolnie przestawiać sprzęt w wolne kratki, aby wygospodarować pole odpowiedniej wielkości. Głupota to i strata czasu.

Drugi nużący element to znajdywanie amunicji. W 90% ukrytej w skrzyniach. Nie pozostaje nic innego, jak tylko rozwalać każdą z nich – najlepiej łomem, bo nie zabiera to cennych naboi. Nie powiem, żeby było to najlepsze rozwiązanie – chyba nigdzie na świecie agenci specjalni nie muszą w ten sposób uzupełniać swego podstawowego wyposażenia. Nie zdziwiłbym się więc, gdyby sporo graczy sięgnęło po cheaty – ale przecież chyba nie o to chodzi.

Poza uzbrojeniem do dyspozycji oddano także sporo dodatkowego

TAJEMNICZY NADZORCY

W grze pojawia się kilka tajnych organizacji, które kontrolują losy świata. Tutaj wspomnę tylko o dwu, zaś tych, którzy pragną bardziej zgłębić ten temat, odsyłam do nieocenionego Internetu – tam znajdziecie wszystko i o wszystkich.

ILUMINACI – Jedna z grup wolnomularskich (masońskich), założona w Bawarii pod koniec XVIII wieku. Początkowo celem jej miała być walka z jezuitami i głoszonymi przez nich poglądami oraz szerzenie oświaty. Istnieje wiele spekulacji na temat dalszych losów tej organizacji. Podobno istnieje ona nadal i obejmuje swymi wpływami kręgi najbardziej znaczących polityków i biznesmenów. Iluminatom przypisywano pewne praktyki magiczne, jednak jak wiadomo – w dzisiejszych czasach ludźmi łatwiej sterować kontrolując przepływ informacji niż recytując tajemne formułki.

MAJECTIC TWELVE (MJ12) – Tajna amerykańska agenda rządowa, zajmująca się w latach 50. gromadzeniem informacji na temat UFO. Oczywiście oficjalnie nigdy nie potwierdzono jej istnienia. Składała się z dwunastu wojskowych i uczonych. Wszyscy oni pracowali w najgłębszej tajemnicy – w porównaniu z nimi naukowcy zajmujący się amerykańską bombą jądrową mieli niczym nie ograniczoną swobodę ruchu i wypowiedzi. Wedle przecieków zakończyli oni działalność w latach 60. – a może po prostu lepiej się zakonspirowali?

DEUS EX

DEUS EX to trzecia już, po DAIKATANIE i DOMINON, propozycja firmy ION STORM dla komputerowych graczy. Czy produkt sygnowany przez Warrena Spectora okaże się lepszy niż dzieło Johna Romero? Miejmy nadzieję, że tak!

wyposażenia. Podstawowe jego elementy to wytrych i tzw. „multinarzędzie". Pod tą tajemniczą nazwą kryje się uniwersalne urządzenie hakerskie, pozwalające obejść zdecydowaną większość elektronicznych systemów alarmowych czy też cyfrowych zamków w drzwiach. Poza tym znajdziesz tu klasyczne pancerze, urządzenia maskujące, akwalung czy też flary. Osobiście nie obraziłbym się, gdyby ten ostatni element rozbudowano – trochę jednak tego sprzętu jest za mało.

GŁUPKI

Spójrzmy teraz na jeden z istotniejszych elementów każdej tego typu gry – SI przeciwnika. Co prawda przysłowie mówi, iż leżącego się nie bije, tu jednak przeciwnik stoi całkiem mocno, a więc można nad „DEUSEM" trochę się poznęcać.

A więc jak tu jest pod tym względem? No cóż – tragicznie. Szczerze mówiąc nie wiem, jak wyglądała praca nad tą częścią kodu programu, podejrzewam jednak sporo lewych zwolnień chorobowych wśród programistów, długie przerwy na kawę i wyjazdy na konferencje prasowe. W rezultacie wygląda to tak, jakby całą fuchę odwalił jakiś praktykant, który nie miał bladego pojęcia o Sztucznej Inteligencji (oraz, patrząc szerzej, interakcji Postaci Niezależnych z otoczeniem). Aby nie być gołosłownym – kilka przykładów.

Taki, dajmy na to, sposób poruszania się bohaterów – w tej grze zazwyczaj nie są oni w stanie biec po linii prostej, lecz wykonują dziwaczną mieszankę skoków w bok i biegu na wprost, a czasami skręcają bez powodu o dziewięćdziesiąt stopni. To jednak w gruncie rzeczy tylko defekt kosmetyczny, istotniejsze są inne niedoróbki.

Weźmy chociaż styl walki sił policyjnych UNATCO z terrorystami. Tak nieskutecznych akcji to w życiu nie widziałem! Np. zbliżając się do ulicznej barykady w pewnej chwili zobaczyłem dwie strzelające do siebie postacie. Chcąc pomóc jednemu ze swoich, starałem się wziąć na cel jego przeciwnika. Niestety, obaj koleście kręcili się dookoła wspólnej osi obrotu niczym układ gwiazd podwójnych (cały czas oczywiście prowadząc wymianę ognia). Po chwili, niczym nie zrażeni, odbiegli kilka kroków w bok, strzelili kilka razy i znowu zaczęli się kręcić. Żaden nie zginął, żaden nie krwawił! Nie wiem, co się z nimi stało, bo – ciągle pląsając – gdzieś uciekli.

Kolejne niedociągnięcia są już groźniejsze. Bardzo często przeciwnicy po ewidentnie śmiertelnym postrzale (np. z obrzyna w tułów z małej odległości) niemal wcale nie reagują. Co więcej, potrafią nawet kilka sekund później stwierdzić, że: „Chyba coś słyszałem. Ale może to tylko przywidzenia?"!!! Jakoś nie wyobrażam sobie, żeby tak zachowywał się człowiek z kilkoma gramami ołowiu w brzuchu (a nawet i w kamizelce kuloodpornej)! Zresztą, brak reakcji na oznaki walki to cecha tu wręcz charakterystyczna. Za rogiem wybuchła wojna? Właśnie z wyrzutni rakietowej rozwaliłeś robota strażniczego? Ktoś potknął się o zwłoki kumpla? Oj, dlaczego nikt tu nie posprzątał?!? Co prawda można też tak jak w THIEFIE 2 przenosić ciała w ustronne miejsca, ale jest to tylko strata czasu. Odnosi się wrażenie, że najinteligentniejszymi mieszkańcami tego świata są automatyczne działka z czujnikami ruchu. Miejmy nadzieję, że zapowiadane patche poprawią sytuację...

GRAFIKA

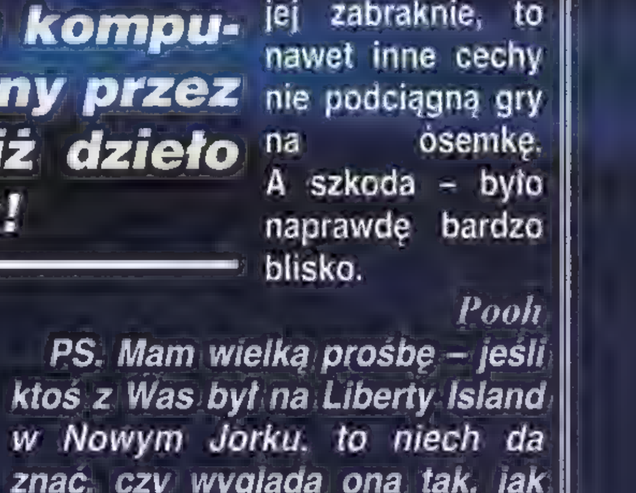
Na koniec – zgodnie z obowiązkiem każdego recenzenta gry, która posiada choćby drobne elementy FPP – zajmijmy się oprawą graficzną. O pewnych jej elementach wspominałem już powyżej, tutaj więc tylko kilka słów podsumowania. DEUS EX korzysta ze zmodyfikowanego engine'u UNREALA. Niestety, zmieniono w nim bardzo niewiele. W wyniku tego otoczenie jest dość kanciaste i pokryte nie najlepszymi teksturami (zwłaszcza w porównaniu z konkurencyjnymi tytułami). O mizernych eksplozjach już wspominałem, o modelu poruszania się też, o dość dziwnych reakcje ludzi na postrzał także. Być może to wpływ SOLDIER OF FORTUNE, ale w tej chwili właściwie żadna gra już nie wygląda dla mnie realistycznie, i DEUS EX nie jest tu wyjątkiem. Przeciwnicy nie kulejąc, nie słaniają się na nogach, jednym słowem – wyglądają mało przekonująco. Pod tym względem zdecydowanie bardziej można było się postarać.

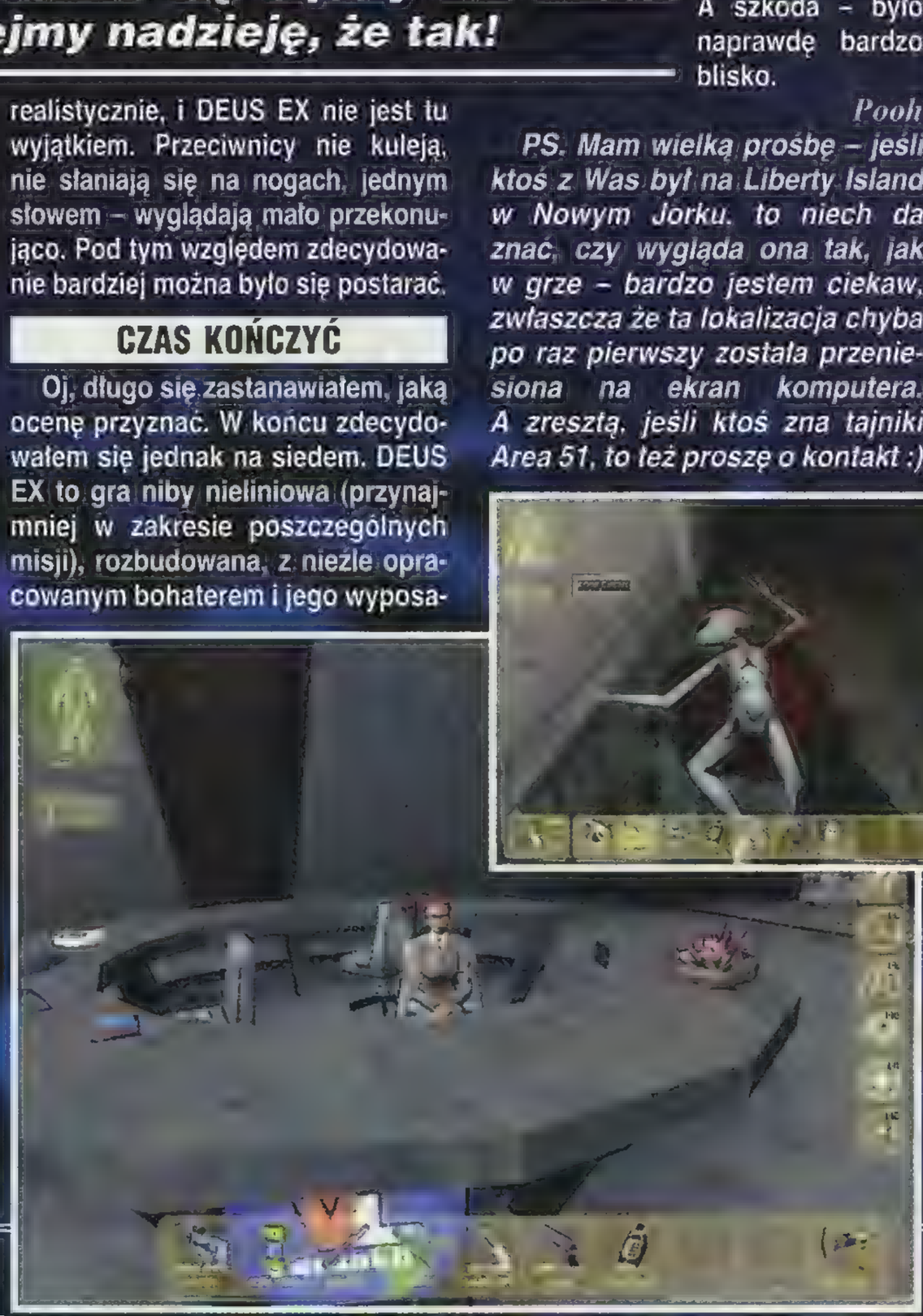
CZAS KOŃCZYĆ

Oj, długo się zastanawiałem, jaką ocenę przyznać. W końcu zdecydowałem się jednak na siedem. DEUS EX to gra niby nieliniowa (przynajmniej w zakresie poszczególnych misji), rozbudowana, z niezle opracowanym bohaterem i jego wyposażeniem, także scenariusz, choć niezbyt oryginalny, do najgorszych nie należy. Z drugiej jednak strony ciut już przestarzała grafika i beznadziejna SI... Cóż – trudna decyzja. Gdyby był to klasyczny RPG, w rzucie izometrycznym i w ogóle, to zapewne dostałby coś więcej. Jednak jeśli już chce się rewolucjonizować gatunek i wchodzić w FPP, to, niestety, trzeba iść na całego. Tutaj grafika jest przecież szczególnie istotna – jeśli jej zabraknie, to nawet inne cechy nie podciągną gry na ósemkę. A szkoda – było naprawdę bardzo blisko.

Pooh

PS. Mam wielką prośbę – jeśli ktoś z Was był na Liberty Island w Nowym Jorku, to niech da znać, czy wygląda ona tak, jak w grze – bardzo jestem ciekaw, zwłaszcza że ta lokalizacja chyba po raz pierwszy została przeniesiona na ekran komputera. A zresztą, jeśli ktoś zna tajniki Area 51, to też proszę o kontakt :)



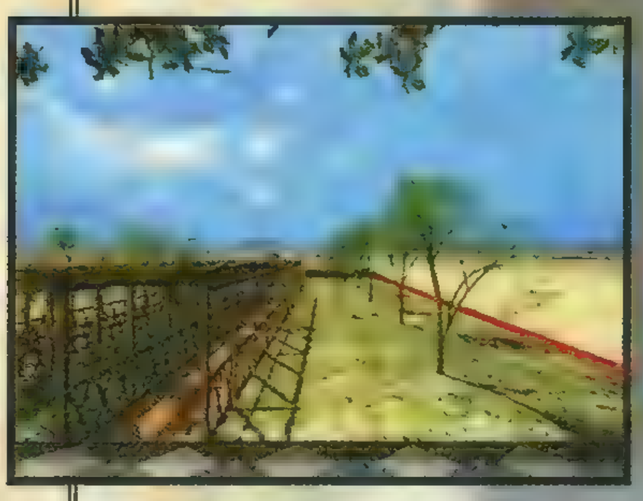


Eidos

www.deusex.com

DYSTRYBUTOR PL – IM Group
STRONA PL – www.imgroup.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

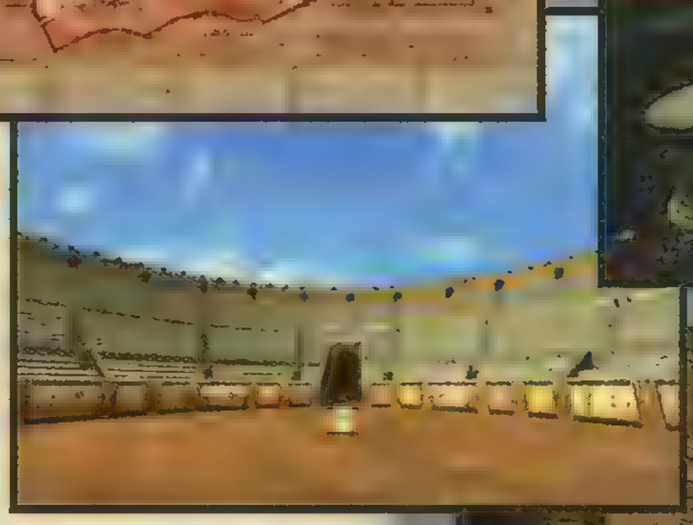


POMPEJE – MIASTO, KTÓRE PRZESTAŁO ISTNIEĆ

Ludzie zawsze mieli tendencje do niedoceniania niebezpieczeństwa. Ta zgubna cecha pozostała im zresztą do dziś, zaś w historii naszej rasy znaleźć można całe multum przykładów. Jednym z najbardziej wstrząsających jest historia rzymskiego miasteczka Pompeje, które zostało zmiecione z powierzchni ziemi przez wybuch Wezuwiusza w 79 roku naszej ery. Przez wiele tygodni mieszkańcy Pompejów odczuwali coraz silniejsze drgania podłoża. Nie przejęli się tym. Nie zaniepokoiły ich również podwyższone opady pyłu. Ani nasilające się grzmoty dochodzące ze zboczy góry. Nawet w dniu eksplozji życie w miasteczku toczyło się swoimi torami i nikt nie przejmował się spazmatycznymi drgawkami Wezuwiusza. Ale Natura nie wybacza błędów i lekkomyślności. O pierwszej po południu ciszę rozdarła katastrofalna eksplozja, a potoki lawy polały się po zboczu. Jednak nie lawa zabiła mieszkańców Pompejów. Dokonały tego setki ton popiołu, który w kilka chwil pokrył każdy centymetr kwadratowy miasta. Ludzie zostali żywcem pogrzebani pod kilkoma metrami rozgrzanego pyłu, zaś ci, którzy jakoś przeżyli to piekło, umarli, zatruwszy się gazami wydobywającymi się z wulkanu. Jeżeli ktoś uważa, że opisując przebieg wydarzeń przesadziłem, niech dokładnie przyjrzy się zdjęciom zmumifikowanych zwłok z muzeum w Pompejach. To nie są rekonstrukcje ani rzeźby. To byli kiedyś żyjący ludzie.

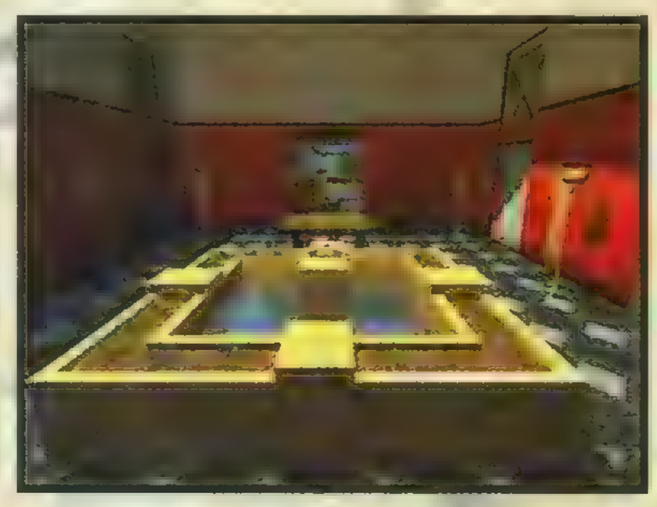
W przeciągu jednego popołudnia Pompeje zniknęły z mapy, dzieląc swój smutny los z innymi miastem położonym nieopodal – Herculanum, które zostało zalane sześciometrową warstwą wrzącego błota. Dwa kwitnące miasta zostały doszczętnie zniszczone, lecz jeżeli myślicie, że ktokolwiek wyciągnął z tego wnioski, mylicie się. Przez dwa tysiące lat, które upłynęły od czasu wybuchu Wezuwiusza, na całym świecie wiele innych wulkanów wybuchało, grzebiąc na wieki lekkomyślnych tubylców, uważających, że przecież im nic nie może się przytrafić. Cóż, taka chyba nasza natura...

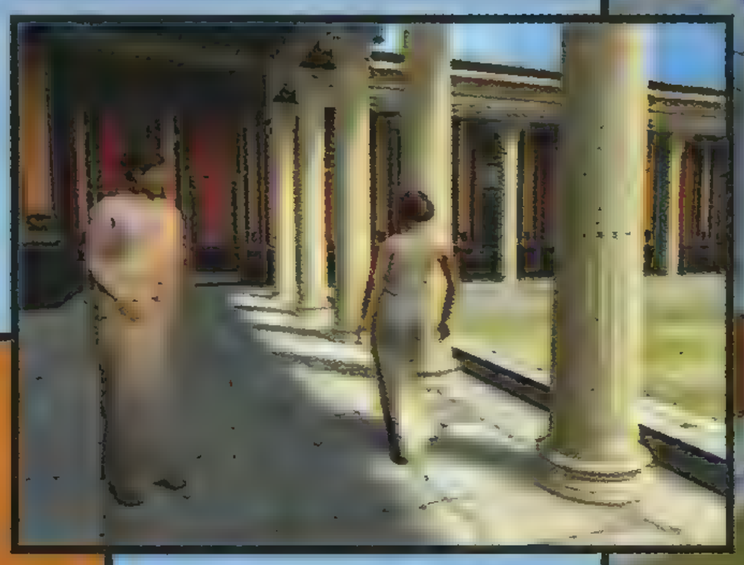
Zacznę może od kilku słów na temat fabuły gry, gdyż jest ona bardziej skomplikowana, niżby się mogło zdawać na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim musicie wiedzieć, że POMPEI to pierwsza z serii trzech gier w których występuje ten sam bohaterem – Adrian Blake. Jest to szkocki poszukiwacz przygód, archeolog, sportowiec i odkrywca, krótko mówiąc, ktoś w rodzaju Indiany Jonesa. Adrian ma piękną żonę, Sophię, i to właśnie wokół niej kręci się cała fabuła. Pewnego razu po powrocie z wyprawy okazuje się, że Sophia zniknęła w niewyjaśnionych okolicznościach. Szybkie śledztwo doprowadza Adriana do starożytnego manuskryptu, poświęconego bogini Ishtar. Z lektury tego dokumentu wynika, że nasz bohater będzie musiał wypowiedzieć potężne zaklęcie, które przeniesie go w czasie i przestrzeni. Przemieszczając się po trzech różnych epokach i w trzech różnych miejscach musi uratować Sophię (a raczej jej wcielenie) przed zagładą. Dopiero wtedy dane mu będzie odzyskać żonę. Pierwszą lokacją, do której Adrian zostaje przeniesiony, są właśnie Pompeje.



NA CZTERY DNI PRZED

Nasz bohater przybywa do miasta na cztery dni przed wybuchem





POMPEI PL
LEGENDA WEZUWIUSZA

Popiół, lawa i... gorąca miłość u podnóża najsłynniejszego wulkanu świata – Wezuwiusza. Jeśli dodamy do tego sieć intryg w starożytnym rzymskim mieście otrzymamy scenerię najnowszej gry przygodowej firmy Cryo.

Wezuwiusza. Ma niewiele czasu na znalezienie rzymskiego wcielenia Sophii (na dodatek ta, żeby nie było mu za łatwo, nie poznaje go) oraz przekonanie jej, że powinna opuścić skazane na zagładę miasto. Cztery dni. To bardzo mało, szczególnie jeśli jest się w zupełnie obcym środowisku, a kobiet o imieniu Sophia jest w mieście na pęczki. Okazuje się ponadto, że niektórym osobom zależy, by Adrianowi nie udało się wywieźć żony z Pompejów, gdyż mają co do niej inne plany. Nasz bohater będzie więc musiał mocno się starać, by uratować swoją kobietę oraz nie zakończyć przedwcześnie życia w czasie eksplozji wulkanu.

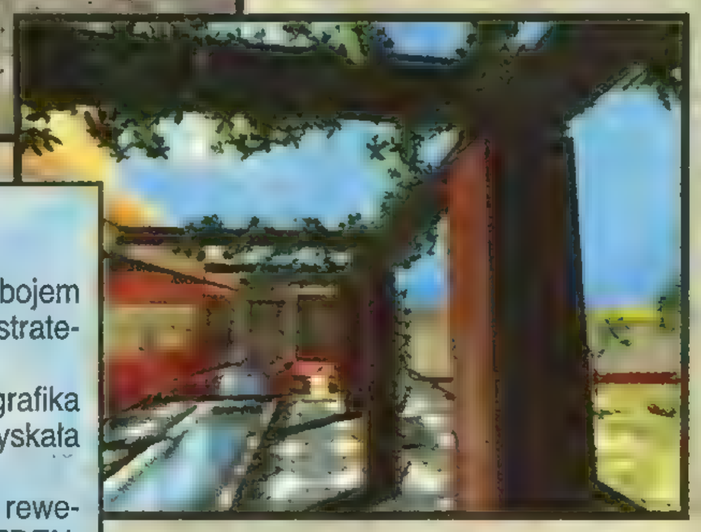
MOTORY

Jak zapewne można było się już zorientować, POMPEI wykorzystuje ten sam engine, którego używa ATLANTIS 2 i FAUST. W telegraficznym skrócie oznacza to, że Twój bohater może się obracać o 360 stopni oraz rozglądać w górę i w dół, jednak poruszać jedynie po predefiniowanych ścieżkach. Grafika jest wykonana bardzo ładnie, choć zmuszony jestem wytknąć kilka błędów. Po pierwsze, podczas wszelkich rozmów postacie stoją, jakby połknęły kij od szczotki. Co jakiś czas markują kiwnięcie palcem u nogi lub przedramieniem, ale na dłuższą metę wyglądają jak eksponaty z muzeum figur woskowych i często nie raczą nawet poruszać ustami podczas dialogów. Szkoda. Nieco irytujące jest również ograniczenie ścieżek, po których można chodzić. Gdy widzisz przed sobą piękną, szeroką ulicę i nie możesz w nią wejść, masz uczucie, że coś jest zdecydowanie nie tak. Trzecim podstawowym błędem jest bardzo mała liczba postaci, które napotykasz na swojej drodze. W końcu Pompeje były kilkunastotysięcznym miastem, zaś tutaj sprawiają wrażenie wymarłych...

SUMA

Tyle jeżeli chodzi o niedociągnięcia. Są one momentami nieco irytujące, ale i tak nie zmienia to faktu, że Pompei to bardzo przyzwoicie wykonana przygodówka. W dzisiejszych czasach, gdy gatunek ten całkiem podupadł, produkt Cryo dzielnie podtrzymuje stare dobre tradycje. Zdecydowanie warto się z POMPEI zapoznać, w szczególności zaś z bardzo ładnie wykonaną encyklopedią dołączoną do tej gry.

Frogger



NAJWAŻNIEJSZE GRY CRYO

DUNE – Oparta na słynnej książce Franka Herberta „Dune" gra była pierwszym tytułem młodziutkiej firmy Cryo. Przebojem weszła na rynek i przez długi czas była jedną z najlepszych gier przygodowych na rynku. Dodatkową atrakcją były wątki strategiczne na późniejszych etapach oraz, a właściwie przede wszystkim, wspaniała jak na owe czasy grafika.

KGB – Ta przygodówka wyszła w kilka miesięcy po DUNIE i opierała się na podobnym enginie. Tym razem jednak grafika była bardziej komiksowa, zaś fabuła toczyła się nie na odległej planecie, lecz w ZSRR (był kiedyś taki kraj :). KGB nie zyskała już tak wielkiej popularności jak DUNE, lecz jak na swoje czasy była znakomitą grą.

LOST EDEN – Prawdziwa perełka wśród dzieł Cryo – urzekała wszystkich pięknem grafiki, wspaniałymi animacjami i rewelacyjną ścieżką muzyczną. Do tej pory znacząca część miłośników gier przygodowych z łezką w oku wspomina LOST EDEN, który pojawił się mniej więcej w tym momencie, gdy na rynek weszły czytniki CD–ROM i tym samym otworzył się nowy rozdział w historii peceta.

ATLANTIS – Pierwsza z całej serii gier wykorzystujących najpopularniejszy jak dotąd engine opracowany przez Cryo. Akcja tej gry toczy się na legendarnej Atlantydzie, zaś główny bohater uwikłany zostaje w rozgrywki pomiędzy królem a królową. Jego zadaniem jest bronić tej ostatniej przed zakusami skrytobójców i zdemaskować spisek mający zdestabilizować królestwo.

VERSAILLES – Rok 1685, rządy Ludwika XIV. Najświetniejszy okres historii Francji, choć wbrew powszechnemu mniemaniu nie był to ani okres pokoju, ani tolerancji. Akcja gry toczy się na dworze w Wersalu, gdzie główny bohater musi stawić czoła spiskom i intrygom dworskim. Bardzo pięknie wyrenderowane wnętrza stanowią silny element edukacyjny uatrakcyjniający grę.

UBIK – Długo oczekiwana adaptacja komputerowa znanej książki Philipa K. Dicka pod tym samym tytułem. Niestety, okazała się średnio udana. Grafika przyzwoita, lecz fabuła zdecydowanie nie jest w stanie oddać niesamowitej atmosfery dzieł mistrza science fiction. Pozostaje poczekać na kolejną próbę i mieć nadzieję, iż powiedzie się lepiej.

ATLANTIS 2 – Wbrew swej nazwie druga część gry ATLANTIS toczy się w zupełnie innych czasach i w zupełnie innym miejscu niż część pierwsza. Podobne wykonanie, podobne rozwiązania, dużo zagadek logicznych. Gra trudna, lecz przyjemna. Tytułowa Atlantyda jest miejscem, do którego musisz dotrzeć i odkryć, co naprawdę się tam zdarzyło.

FAUST – Jedna z bardziej udziwnionych gier Cryo, wykorzystująca ten sam engine co seria ATLANTIS. Główny bohater musi rozstrzygnąć o losie siedmiu dusz zmarłych ludzi, oceniając, czy byli oni ludźmi dobrymi, czy zdeprawowanymi. Surrealistyczne otoczenia, krzykliwe kolory i kontrowersyjna postać Mefistofelesa czynią FAUSTA interesującą pozycją.

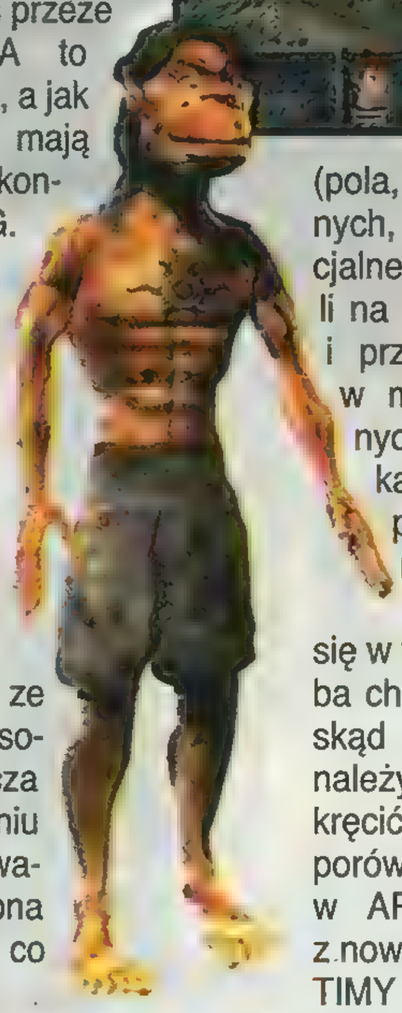
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 8/10

Od dłuższego już czasu gry role–playing przeżywają swój pełen chwały renesans. Jeszcze parę lat temu wydawało się, że ten gatunek powoli schodzi ze sceny, a w tej chwili w zapowiedziach prawie wszystkich największych firm z branży komputerowej rozrywki znajdują się jakieś przedstawicielki RPG. Często bardzo rozbudowane, często też z zaimplementowaną opcją gry wieloosobowej lub wręcz przeznaczone tylko i wyłącznie dla trybu multiplayer. O powodzeniu przedstawicieli tego gatunku może świadczyć też fakt, że na rynkach zachodnich jednym z najlepiej sprzedających się programów jest EVERQUEST, wraz ze swym przygotowanym niedawno expansion packiem.

Opisywana dziś przeze mnie ARCATERA to program niemiecki, a jak wiadomo, Niemcy mają pewne tradycje w konstruowaniu RPG. Wystarczy tylko przypomnieć sobie kultową trylogię REALMS OF ARKANIA, która oparta była na fabularnym systemie „Die Schwarze Auge". Na ARCATERĘ czekałem ze sporym zainteresowaniem, zwłaszcza po przeczytaniu o pewnych innowacjach, jakie miała ona wprowadzić. No i co się okazało?

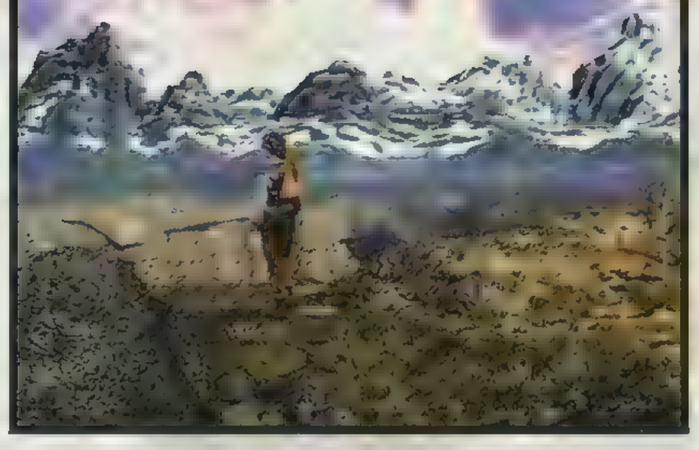


MINUS 1 - KREACJA BOHATERA

Wprawdzie w ARCATERZE możemy wybrać profesję naszego herosa, ale specjalnego zróżnicowania opcji to tu, niestety, nie ma. Jeszcze gorzej jest w momencie wyznaczania liczbowych wartości cech, gdyż są one po prostu wybierane losowo (rzut kostką). Oczywiście część gier RPG stosuje jeszcze taki właśnie system kreacji bohatera, ale o ileż przyjemniej jest mieć pełną kontrolę nad cechami i umiejętności, które staną się tymi najważniejszymi dla naszej postaci. Zwłaszcza w wypadku, kiedy to – tak jak np. w PLANESCAPE: TORMENT – od tego wyboru zależy rozwój akcji, zróżnicowanie dialogów, szansa przeprowadzenia pewnych działań czy interakcja naszego bohatera z otaczającym go światem.

MINUS 2 - WYGLĄD ŚWIATA

Zastanawiam się, jak dzisiaj, po doświadczeniach rozbudowanych gier RPG, takich jak ULTIMA 9 czy seria MIGHT&MAGIC, można realizować tak prymitywne programy jak ARCATERA? Cóż bowiem zrobili twórcy tej gry? Otóż przygotowali sobie serię dwuwymiarowych teł (pola, lasy, domy itp.) – wyrysowanych, nawiasem mówiąc, bez specjalnego kunsztu – po czym nałożyli na nie postać głównego herosa i przebiegających lub stojących w miejscu bohaterów niezależnych. Wyjście z każdego tła/lokacji jest skokowe (czyli nie ma płynnego przesuwania ekranu), często zresztą nasza postać nagle znajduje się w takim miejscu, iż trzeba chwilę się zastanawiać, skąd się przyszło i dokąd należy iść dalej, aby nie kręcić się w kółko. Kiedy porównamy zastosowaną w ARCATERZE technikę z nowoczesnym stylem ULTIMY 9 (w której świat jest zwartą całością) czy serii MIGHT&MAGIC (świat podzielony na ogromne obszary, po których można się swobodnie poruszać), to możemy z łatwością przekonać się, jak prymitywną metodę wybrali twórcy z firmy Westka. Nawet nie ma co marzyć o takich bajerach jak przybliżanie i oddalanie obrazu (DARKSTONE) czy płynny obrót kamery (SOULBRINGER). Oczywiście, dzięki temu zabiegowi zarówno graficy, jak i programiści znacznie ułatwili sobie pracę. Pytanie tylko brzmi, co nas, graczy, obchodzi, że ktoś chce mieć wygodniejsze życie? W końcu płacimy za te programy ciężkie pieniądze i mamy prawo wymagać od ich autorów maksymalnego wysiłku i staranności!

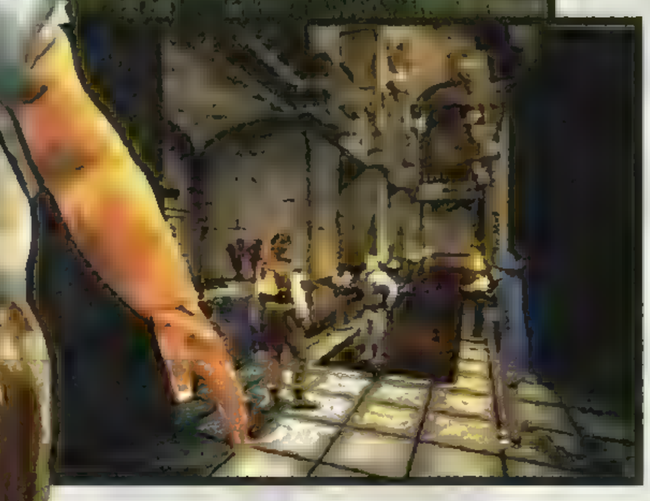


MINUS 3 - GRAFIKA

Napisałem już o dwuwymiarowych, mało interesujących tłach. Nieco lepiej zostały przygotowane postacie, ale ten element również jest zdecydowanie poniżej średniej światowej. Postacie są niezbyt wyraźne, o rozmytych konturach. W dodatku często zachowują się nienaturalnie, na przykład w trakcie trwania rozmowy przebierają nogami – tak, jak gdyby za chwilę chciały gdzieś pobiec. Fatalnie wygląda menu ekwipunku, a o dokładnym ubieraniu bohatera, jak to na przykład mieliśmy możność robić w MIGHT&MAGIC, nawet nie ma tu mowy. Sam wygląd przedmiotów jest więcej niż sztampowy. Nie wspomnę nawet o wypieszczeniu i wycyzelowaniu poszczególnych drobiazgów.

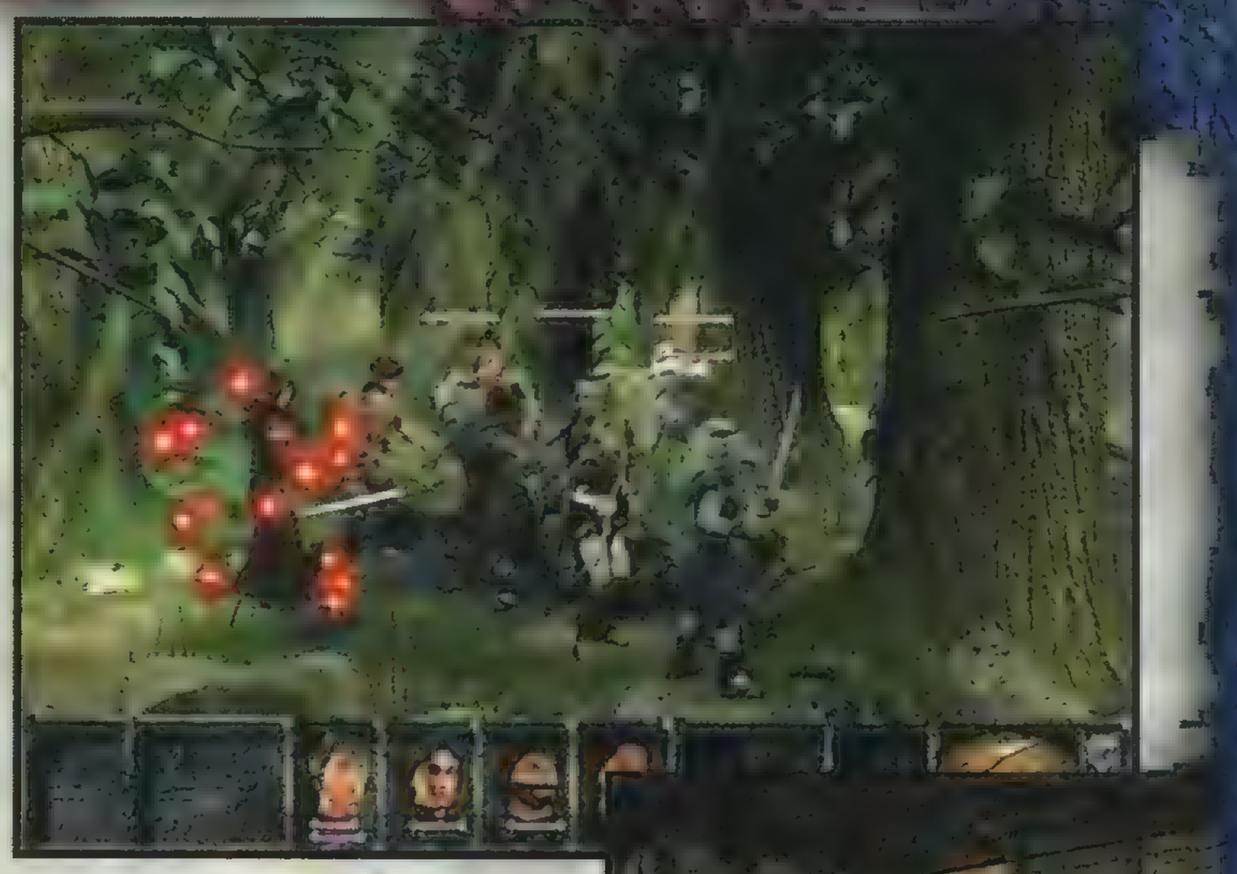
MINUS 4 - WALKA

W RPG stosuje się bardzo zróżnicowane sposoby prowadzenia walki – turowa, fazowa, zręcznościowa czy też zręcznościowa z elementami strategii. Opcja zręcznościowa może, tak jak w REVENANCIE czy SOULBRINGERZE, wymagać od gracza zastosowania różnych technik walki (combosy), zależnych od odpowiedniej konfiguracji klawiszy. W ARCATERZE, niestety, mamy do czynienia z najbardziej prymitywną nawalanką. Ot, stoją sobie postacie z wymalowanymi nad głowami paskami ukazującymi poziom zdrowia i tłuką się tak długo, póki jedna nie zatłucze drugiej...



MINUS 5 - BADANIE ŚWIATA

W ARCATERZE nasz bohater może obserwować przedmioty i używać ich. Niestety, kursor nie zmienia się automatycznie, co w praktyce oznacza, że aby otworzyć skrzynię, należy wybrać jeden rodzaj kursora, ale żeby przywłaszczyć sobie jej zawartość, trzeba zmienić wygląd znacznika. Na co komu takie komplikacje? Nie sądzę też, aby rozsądnym było dopuszczenie możliwości badania obiektów, których badanie wcale potrzebne nie jest. Na przykład w stosie ubitych w czasie bitwy trupów możemy obejrzeć sobie każde ciało – jedno po drugim, ale wszedłszy do menu ekwipunku, zobaczymy, że przy tych ciałach nie ma żadnych przedmiotów! Co prawda podobny błąd występował w FALLOUCIE 2 (mnóstwo pustych szafek), ale tam przynajmniej inne ele-



ARCATERA
THE DARK BROTHERHOOD

Niemiecka Westka jest jedną z firm, które za cel postawiły sobie stworzenie ambitnego i nowatorskiego RPG. Szkoda, że podbój rynku uda się jej zapewne w takim samym stopniu, w jakim naszemu „maluchowi" udało się zawojować światowe rynki motoryzacyjne.

menty były zrealizowane w stopniu bardzo bliskim perfekcji.

CHCIELI DOBRZE!

ARCATERA z całą pewnością nie jest programem, którego twórcy zakładali, że szybciutko przygotują chałę, tylko po to, aby skorzystać z rolplejowej koniunktury i jak najprędzej zgarnąć kasę. Po niektórych elementach tej gry wyraźnie widać, że jej autorzy naprawdę się starali. Tylko że – jak dobrze wiadomo – dobrymi chęciami jest piekło wybrukowane. ARCATERA wprowadza ciekawą opcję nastawienia bohaterów niezależnych do naszej postaci (widzimy to w trakcie rozmowy). Każdy z NPC–ów dysponuje jedynie określoną cierpliwością do wysłuchiwania pytań bohatera (pokazuje to specjalna skala), a potem zwyczajnie nie ma już ochoty gadać. Tylko od gracza zależy więc, jak wykorzysta dobrą wolę swego rozmówcy i które pytania zechce mu zadać, zanim ten nie znudzi się tą całą konwersacją. Warto jeszcze wspomnieć o ciekawej, acz rzadko stosowanej w RPG–ach, opcji, która pozwala na rozdzielenie grupy i sterowanie każdym z jej członków osobno. Przypomnijmy, że podobny manewr zastosowano we wspominanej już serii REALMS OF ARKANIA.

Na plus autorom ARCATERY należy zaliczyć fakt, że wszystkie występujące w tej grze dialogi zostały zdigitalizowane, a ponieważ scenariusz jest dość rozbudowany, więc wykonano tu naprawdę kawał roboty. Co ważne, głosy zostały podłożone właściwie i najczęściej dobrze pasują do charakteru postaci, która dane kwestie wypowiada.

Równie umiejętnie został przygotowany dziennik, który pozwala na szybkie zapoznanie się z bieżącymi zadaniami, dokładny przegląd tego, co bohater powinien zrobić, oraz umożliwiający przypomnienie sobie charakterystyk napotkanych wcześniej postaci. Coraz częściej spotkanym rozwiązaniem, które wykorzystano również w ARCATERZE, jest przyznawanie punktów doświadczenia nie tylko za wygranie walki, ale również za staranne poprowadzenie dialogów i uzyskanie konkretnych informacji od NPC–ów.

Uniwersum ARCATERY jest światem średniowieczno–magicznym, znanym niemieckim graczom z popularnego systemu fabularnego. Gracz może rozpocząć zabawę jedną z czterech postaci (podróżnik, złodziej, mnich i czarodziej), a dla każdej z nich stworzono inne intro i każda z odmiennych powodów przybywa do miasta Senora. Zadaniem bohatera, niezależnie od tego, jaką wybierze profesję dla swego herosa, będzie poprowadzenie śledztwa i rozwiązanie tajemnicy niebezpiecznego spisku. Jak zwykle, oczywiście, należy zmierzyć się ze złem i zapobiec katastrofie oraz pokonać potężnych wrogów, jednocześnie rozwiązując pomniejsze zagadki, na jakie nasz bohater natknie się w czasie zwiedzania tego świata.

Niezależnie jednak od tego, że dostrzegam wszystkie starania autorów z firmy Westka, to muszę z żalem stwierdzić, iż ARCATERA jest programem niedopracowanym i nudnym. W pierwszym odruchu chciałem napisać, że to gra tylko dla fanatyków, ale przecież to właśnie JA jestem fanatykiem RPG!!! Może więc jest to program dla koneserów? Chyba tak. Dla takich koneserów, jak ci, którzy uwielbiają wino jabłkowe marki Złota Jesień. Łyknąć można, tylko potem głowa boli...

Randall

Westka/UBI Soft
www.ubisoft.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 4/10

VIETNAM BLACK OPS

Na początek historyjka. Jest rok 1969. Postać, w którą przyjdzie się Ci wcielić, jest członkiem oddziału specjalnego oznaczonego kryptonimem BlackOps. Właśnie leciałeś wraz z kumplami na kolejną misję, kiedy coś poszło nie tak i Wasz śmigłowiec wylądował w objęciach Matki Ziemi. Dość szybko zostałeś złapany i wzięty do niewoli. Wszystko wskazywało na to, że spędzisz sporo czasu w bambusowej klatce w obozie jenieckim Wietkongu. Nie taki los był jednak Ci pisany. Pewnej nocy nad obozem pojawiły się Phantomy i zrobiły żółtkom mały kipisz. Miałeś więcej szczęścia niż rozumu. Jedna z bomb rozwaliła Twoje więzienie. Ty jednak ocalałeś. Jak na dzielnego amerykańskiego chłopca przystało, ruszyłeś do akcji. To niewiarygodne, ale kolejna bomba trafiła w pobliski okop i zabiła całą jego obsadę. Niewiele myśląc podszedłeś, ująłeś w garść pozostawionego przez właściciela kałasza i wyruszyłeś, aby wzorem Jasia Rambo mścić innych „amerykańskich chłopców".

To tyle tytułem wstępu. Przyszła pora na sprawy techniczne. Oprawa graficzna VIETNAM: BLACK OPS odbiega od dzisiejszych standardów. Plasuje się tak mniej więcej na poziomie JEDI KNIGHTA. Jest trochę kanciasta i toporna. Akurat tak, aby już nie zachwycać, ale jeszcze nie odrzucać. Postacie są dość kanciaste i poruszają się nie najlepiej. Podczas całej gry wszyscy przeciwnicy wyglądają praktycznie tak samo. Poszczególne ich odmiany różnią się tylko trzymanym w garści narzędziem mordu (do wyboru: granat lub kałasz). Wszelakie wybuchy, dym i ognie zrobiono niestarannie. Dla odmiany oprawa dźwiękowa jest już niczego sobie. Po pierwsze, tło dla Twoich działań stanowią nagrane w formacie audio, adekwatne do otoczenia odgłosy. Podczas przedzierania się przez bombardowane miasteczko będziesz słyszał latające nad głową Phantomy, odległe serie z broni maszynowej oraz okrzyki wydawane w stosownej mowie. Buduje to doskonały klimat, a ten jest jedną z największych zalet gry. Pozostałe odgłosy nie odstają od tego poziomu.

Jak się gra w VIETNAM: BLACK OPS? Bardo przyjemnie. Jak napisałam, grafika jest kiepska, ale nie aż tak, żeby odrzucać, a muzyka buduje doskonały klimat. Do tego należy dodać całkiem przyjemny zestaw plujących ołowiem zabawek. W jego skład wchodzi wspomniany już kałasz, M–16, LAW, ciężki karabin maszynowy, wyrzutnik granatów i snajperka. Kolejnym udanym elementem jest architektura poziomów. Począwszy od poprzecinanego okopami obozu, przez błotnistą dolinę rzeki, podziemną fortecę, dżunglę, zniszczone miasto, wioskę, a na świątyni skończywszy – wszystko to jest wspaniale zaprojektowane. Podczas gry cały czas miałem ochotę brnąć dalej, aby zobaczyć, co jeszcze dla mnie przygotowano. W poziomy wkomponowano też sporo pułapek, takich jak zapadające się mosty bądź zamaskowane wilcze doły, wypełnione ustawionymi na sztorc zaostrzonymi palami. Mimo że wszyscy przeciwnicy wyglądają tak samo, mogą zachowywać się bardzo różnie: klasycznie strzelać z kałacha, obrzucać Cię granatami lub wykonywać atak kamikadze, biegnąc w Twoim kierunku z odbezpieczonym granatem. Nie zapomnę chwili, kiedy wyszedłem na most. Od razu naprzeciwko mnie wybuchł granat. Dym zasłonił widok. Za chwilę zaczęły się z niego wyłaniać sylwetki pędzących na mnie kamikadze. Podczas całej gry czuło się kapitalny klimat. Na potwierdzenie tego dodam, że od czasów AvP była to pierwsza gra, która mnie przestraszyła. Niestety, cała ta zabawa jest za krótka. Ucieczka i infiltracja terenu przeciwnika zajęła mi tylko jeden wieczór. A ja chcę więcej!!! Fabuła kończy się dokładnie w tym momencie, kiedy powinna się dopiero na dobre rozkręcać. Dopadam śmigłowca ewakuacyjnego i oczekuję na dalszą wspaniałą akcję, a tu nic. Tak niska ocena została podyktowana nie ułomnością grafiki, ale małą ilością zadań. Gdyby nie to, dostałaby ze dwa oczka więcej. Ze względu na bardzo krótki czas potrzebny do ukończenia VIETNAM: BLACK OPS, zakupu tej gry nie polecam. Jednak przynajmniej raz warto zagrać. Miłośnicy zapachu napalmu o poranku będą wniebowzięci.

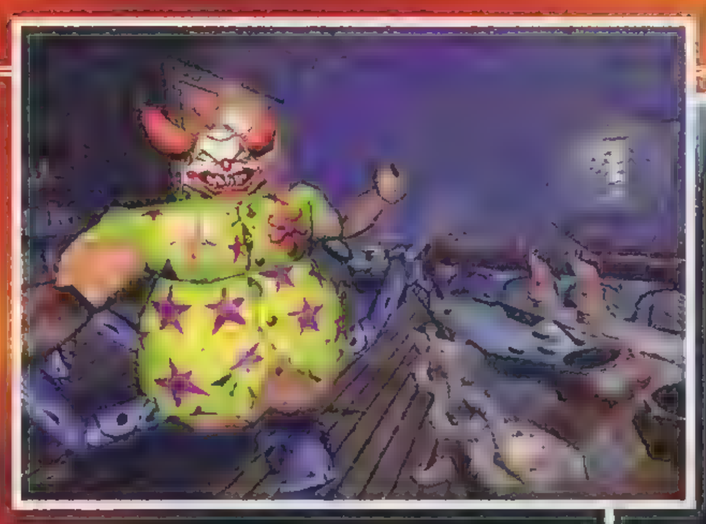
TopGun

Valu Soft
www.valusoft.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

KISS PSYCHO CIRCUS
NIGHTMARE CHILD



Podczas tytanicznej bitwy pan Piekła, Nightmare King, został pokonany przez Czterech – radę, broniącą Wszechświata przed złem. Jednak w ostatniej chwili Nightmare King zebrał siły i rzucił klątwę, która pozbawiła Czterech wszelkiej mocy i formy fizycznej oraz uwięziła poza czasem i przestrzenią. Ginąc, Nightmare King wypowiedział ostatnie zaklęcie, dzięki któremu zapewnił sobie możliwość odrodzenia. Gdzieś w dalekiej przyszłości w najodleglejszym zakątku kosmosu miało narodzić się dziecko - wcielenie zła. Według przepowiedni odrodzony w nim Nightmare King przetoczy się po znanym Wszechświecie niczym huragan, siejąc zniszczenie i śmierć.

Wiele tysiącleci później nadszedł sądny dzień, a na świecie narodziła się istota, będąca uosobieniem wszystkich nocnych koszmarów. Jedyną szansą na ratunek jest uwolnienie Czterech, a tylko jedna osoba wie, jak tego dokonać – cygańska i jasnowidząca Madam Raven. Będzie ona służyć Ci pomocą podczas najcięższej wyprawy, na jaką kiedykolwiek miałeś okazję wyruszyć – poprzez cztery elementalne królestwa, poza czasoprzestrzeń, poza granice świata, a nawet piekieł – do miejsca, w którym Czterech przez milenia w bezsilności oczekiwało na uwolnienie.

NIGHTMARE CHILD jest grą zainspirowaną przez twórczość niemłodej już kapeli rockowej Kiss. W tym momencie zapewne część z Was z niesmakiem zaczyna już przewracać stronę pisma, lecz wstrzymajcie się jeszcze przez chwilę. Wiem, że 99% gier wykorzystujących motywy ze świata muzycznej rozrywki to potworne knoty, ale akurat KISS jest chlubnym wyjątkiem. W odróżnieniu od innych wspomnianych produkcji, ta gra naprawdę warta jest pogrania.

PSYCHO CIRCUS to FPP wykorzystujący bardzo dobry engine 3D. Gra pozbawiona jest skomplikowanych zagadek, można więc bez przeszkód czerpać przyjemność z masowego tłuczenia paskudnych potworów i innych przerażających stworzeń. Jej autorzy przyjęli, że im więcej, tym lepiej i pod tym kątem zoptymalizowali kod gry. Na przykład: idziesz sobie spokojnie przez hal katedry, a tu nagle witraż z hukiem wylatuje, a na Ciebie wypada... 30 czy 40 wrednych, paskudnych stworków. A wszystko to nie powoduje typowego w takich przypadkach dla FPP zacinania i wyświetlania klatka po klatce. Wszystko dalej chodzi ładnie i płynnie, tyle że z Ciebie zostały już pewnie tylko kości... Dodać tu trzeba, że grafika w KISS jest naprawdę rewelacyjna, używa 32-bitowego koloru i naprawdę robi duże wrażenie (zresztą rzuć okiem na screeny).

Znajdziesz tu całą masę przeróżnych stworów: od pająków, poprzez groteskowe pajace-wampiry, demony, po grube, zmutowane śpiewaczki operowe, rzucające w Ciebie kulami tłuszczu. Każdy potwór ma swój styl ataku i każdego trochę inaczej należy unieszkodliwiać. Całkiem ciekawy jest również arsenał broni, którymi możesz się posługiwać, choć, jak zwykle w FPP, poczciwy minigun sprawia chyba najwięcej frajdy:)

Klimat jest tu mocno pokręcony i surrealistyczny, przypomina nieco słynne „Innuendo" zespołu Queen (nawiązania do cyrku). Gra jest oczywiście dosyć krwawa, ale nie powinna nikogo zgorszyć – w końcu nie takie rzeczy się już widziało na ekranach swego peceta. Tu i ówdzie znajdujemy nawiązania do zespołu Kiss (a to fragmenty muzyki, a to zbroja z wymalowanym wizerunkiem jednego z członków zespołu)). Jeżeli ktoś jest fanem tych dinozaurów, zapewne sprawi mu to przyjemność.

Podsumowując, pomimo sporej dozy dziwaczności NIGHTMARE CHILD to bardzo, bardzo przyzwoity shooter FPP. Autorzy skupili się na zapewnieniu maksimum rozrywki bez potrzeby zbędnego wysilania mózgu. Znakomita pozycja na wakacyjne dni, kiedy człowiek chce odpocząć, grając w coś nieskomplikowanego, ale za to szybkiego, ładnego i oryginalnego.

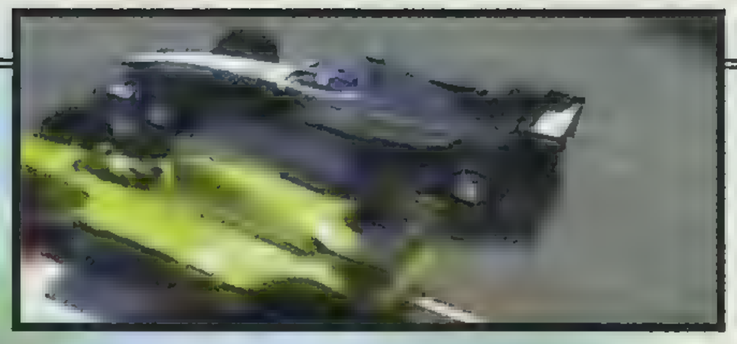
Frogger

Gathering of Developers

www.kisspsychocircus.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

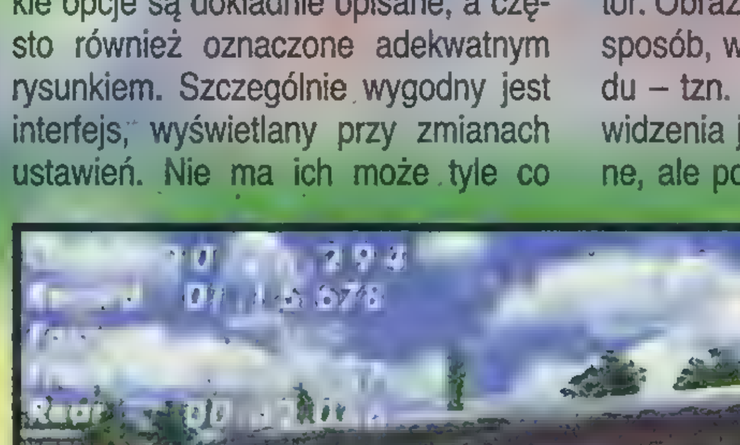


F1 WORLD GRAND PRIX

Ta gra (jak również GP3) uzyskała licencję FIA na używanie jej znaku, wszystkich znaków firmowych zespołów F1 i nazwisk kierowców. Uzyskanie takiej licencji nie jest sprawą prostą, ale nie jestem zdziwiony, że produkt Eidosu ją otrzymał, gdyż naprawdę zasługuje na to, aby był firmowany takim znakiem. Na najwyższym poziomie trudności nawet kierowca F1 miałby pewnie kłopoty z wygraniem wyścigu, przynajmniej na początku.

Z tak wysokim poziomem realizmu nie spotkałem się nigdy. Opanowanie techniki prowadzenia bolidu nie zajęło mi wiele czasu, ale wygranie wyścigu to już inna sprawa. Sterowani przez komputer kierowcy reprezentują naprawdę wysoki poziom, choć jak na realistyczną grę przystało i oni popełniają błędy. Dzieje się to jednak bardzo rzadko i najczęściej w takich momentach, że niewiele to grającemu pomaga. Odwrotnie jest natomiast, gdy to gracz popełni błąd. Wtedy zawsze znajdzie się ktoś, kto go w tym czasie wyprzedzi. Komputer prze do mety z zaskakującą konsekwencją i nawet samo dogonienie przeciwnika stanowi problem, a wyprzedzenie go to całkowicie inna para kaloszy.

Występujące tu bolidy to dokładne kopie pojazdów uczestniczących w sezonie '99. Pisząc „dokładne", mam na myśli prawie idealne kopie, włączając w to zachowanie na torze i przyspieszenia. Wybór najlepszej z jedenastu stajni może podnieść szansę na zwycięstwo, ale go nie gwarantuje. W trakcie wybierania bolidu można obejrzeć informacje na jego temat, jak również sprawdzić, jakie sukcesy osiągnął jego kierowca w ostatnim sezonie i jaki najlepszy wynik osiągnął w całej swojej karierze. Tory również zostały przeniesione do gry z taką samą dbałością o szczegóły jak bolidy, więc można spróbować pobić rekordy osiągane przez zawodowych kierowców.



Bardzo ciekawie i nowocześnie rozwiązano menu gry. Jest dosyć futurystyczne, ale bardzo czytelne i dosyć intuicyjne. Wszystkie opcje są dokładnie opisane, a często również oznaczone adekwatnym rysunkiem. Szczególnie wygodny jest interfejs, wyświetlany przy zmianach ustawień. Nie ma ich może tyle co w GP3, ale ich zmiana jest o wiele prostsza.

W trakcie wyścigu cały czas utrzymywany jest kontakt radiowy z mechanikami. To oni najczęściej decydują o tym, kiedy należy zjechać do boksu, ale decyzja, co mają wymienić, zależy od gracza. Najczęściej wymieniane są oczywiście opony, ale wymiana spoilerów też nie należy do rzadkości. Wszystkie te decyzje gracz podejmuje po zjeździe do pit-stopu, a nie – jak ma to miejsce w innych grach – na okrążenie przed zjazdem. Jest to chyba jedyne niezbyt realistyczne rozwiązanie zastosowane w tej grze. Przez cały czas trwania wyścigu po prawej stronie ekranu widoczny jest stan bolidu, a dodatkowo mechanicy przez radio informują gracza o tym, co może mu w niedalekiej przyszłości nawalić. Pojazdy F1 są dosyć delikatne, więc niezbyt dobrym pomysłem jest obijanie się o bandy lub innych zawodników.

Zadziwiająco dokładnie oddano efekty uszkodzeń bolidu. Widoczne są uszkodzone spoilery, a gdy pęknie opona, pojazd zaczyna krzesać iskry, ponieważ trze gołą felgą po torze. Po uszkodzeniu dwóch kół na tej samej osi nie pozostaje nic innego, jak tylko wycofać się z wyścigu. Grafika jest bardzo bogata i widoczne są nawet takie elementy jak helikopter telewizyjny nad trasą. Co ciekawe, jest on także słyszalny. Bardzo zdziwiłem się, widząc jeden ze sposobów, w jaki gra pozwala obserwować tor. Obraz pokazywany jest w taki sam sposób, w jaki widzi go kierowca bolidu – tzn. przez szybę w kasku. Pole widzenia jest wtedy dosyć ograniczone, ale pozwala to na jeszcze lepsze wczucie się w klimat gry. Drugą dobrą stroną takiego sposobu patrzenia na świat jest odciążenie procesora i karty graficznej, co pozwala na płynną jazdę na słabych komputerach.

F1 WORLD GRAND PRIX poleciłbym raczej graczom ze sporym doświadczeniem, bo nawet przy włączonych wszystkich możliwych ułatwieniach gra jest dosyć trudna. Możliwość zmierzenia się z przeciwnikami, którzy są dosyć inteligentni jak na komputer, wróży tej grze spory sukces.

Zulu

Eidos
www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imggroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 7/10

GRAND PRIX 3

Pomimo iż wyścigi F1 to temat już porządnie już wyeksploatowany, jednak firmy mające tradycję w wydawaniu takich tytułów drążą ten temat jak najdłużej. Zmienia się tylko grafika, stopień trudności i dodawane są coraz bardziej dynamiczne intra. Takie gry miały i mieć będą swoich zatwardziałych fanów, więc to do nich kierowane są takie produkty. Zastanawiam się tylko, jak długo będzie można prowadzić taki proceder. Przecież w pewnym momencie nie da się już wprowadzić nic nowego, bo grafika i poziom realizmu będą dorównywały rzeczywistości. Do tego jednak trochę nam brakuje, więc trzeba się cieszyć tym, co jest.

GRAND PRIX firmy Microprose ma już ugruntowaną pozycję na rynku. Każda z gier tej serii cieszyła się sporą popularnością, a i trzecia część ma zadatki na powtórzenie sukcesu swych poprzedniczek. Wprowadzonych zmian jest bardzo niewiele. Oczywiście została poprawiona grafika, wprowadzono udoskonalony model jazdy, ale nic więcej.

Menu jest prawie identyczne z tymi, jakie były w poprzednich częściach i orientacja w nim nie powinna sprawić nikomu kłopotów. Można od razu zacząć się ścigać, wybierając Quick Race (jednak tego nie polecam, bo startuje się najczęściej z końca stawki), albo zagłębić się w opcje i wybrać dowolny z wielu dostępnych trybów – tak treningowych, jak i mistrzostw. Ci, którzy lubują się w dostrajaniu każdego elementu bolidu do swoich wymagań, nie będą zawiedzeni. Rzadko kiedy spotyka się takie mnóstwo możliwości. Zmienić, przesunąć czy przekręcić daje się prawie wszystko. Zmiany te nie są wyłącznie kosmetyczne i każda z nich może zadecydować o sukcesie.

Wybrać można praktycznie każdy z zespołów wystawiających swoje bolidy do wyścigów F1. Decyzja ta nie ma większego znaczenia, gdy wyrówna się osiągi, ale w momencie, gdy wprowadzi się zróżnicowanie bolidów, zły wybór może przekreślić szansę na zwycięstwo. Możliwe jest również ustawienie dokładnie takich osiągów, jakie miały bolidy w sezonie '98. Ustawienie realizmu na maksimum czasem może skończyć się nieukończeniem wyścigu z powodów niezależnych od kierowcy. Po prostu w bolidzie może nawalić silnik albo instalacja elektryczna, a wtedy nawet mistrz kierownicy nie dojedzie do mety.

Coraz więcej uwagi autorzy poświęcają strategii jazdy w takich wyścigach. Możliwe jest ustalenie przed zawodami czasu zjazdu do pit–stopu, jak również zadecydowanie, co mechanicy mają wymienić i ile paliwa nalać. Dokładne ustalenie strategii i trzymanie się jej jest bardzo często gwarancją sukcesu. Powodem tego jest ograniczona inteligencja komputerowego przeciwnika. Na szczęście autorzy nie zapomnieli o opcji gry w sieci. Razem mogą jeździć nawet 22 osoby, ale do tego potrzebna jest szybka sieć i naprawdę mocne komputery.

Grafika w tej grze nie jest zbyt bogata, i nawet po włączeniu maksymalnej ilości detali wygląd otoczenia nie zachwyca. Może to i dobrze, bo można w nią grać nawet na słabych komputerach. Większość widocznych obiektów jest przestrzenna, ale dosyć kanciasta. Odniosłem też wrażenie, że gra ma kłopoty z obsługą mojej karty graficznej, gdyż gdzieniegdzie dawało się zauważyć przesunięcia tekstur.

Sporych emocji dostarczają zmienne warunki pogodowe. Zaczynamy wyścig na suchej nawierzchni, a tu nagle po kilku okrążeniach spada deszcz. Co wtedy dzieje się z bolidem na oponach praktycznie pozbawionych bieżnika, nie muszę chyba tłumaczyć. Jedyne, co może uratować pojazd przed rozbiciem, to wolna jazda i natychmiastowy zjazd do boksu po bieżnikowane opony. Na szczęście przed wyścigiem można sprawdzić prognozy, ale kto by tam w to wierzył.

Pomimo niezbyt wymuskanej grafiki w GP3 gra się dosyć przyjemnie. Bardzo łatwo jest dostosować poziom trudności do umiejętności gracza, więc nic nie stoi na przeszkodzie, aby ktoś, kto po raz pierwszy zetknął się z tym tytułem, wygrał wyścig. Starzy wyjadacze też nie mogą narzekać, choć grę bardziej polecałbym tym mniej doświadczonym. GRAND PRIX 3 to godna następczyni poprzednich tytułów ze stajni Microprose

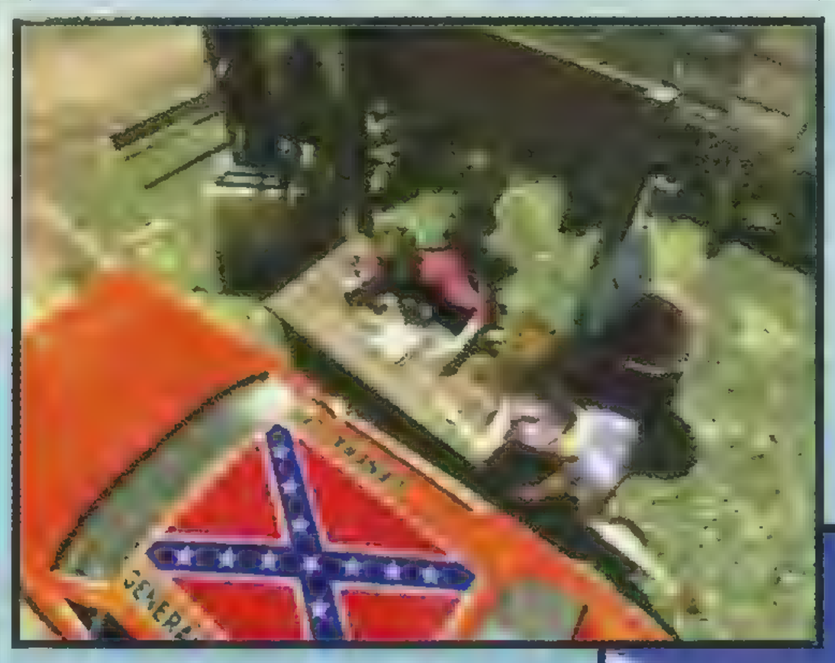
Zulu

Hasbro/Microprose
www.grandprix3.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

THE DUKES OF HAZZARD
RACING FOR HOME



Gdzieś na pograniczu Teksasu leży małe miasteczko. W tym miasteczku żyje sobie dwóch kuzynów, Luke Duke i Bo Duke. Mają lekko stetryczałego wujka Jesse i śliczną kuzyneczkę Daisy. Oczywiście jest i szeryf, Rosco P. Coltrane. Kuzyni mają trochę na pieńku z szeryfem, bo nie podoba mu się to, że tak szybko jeżdżą. No, a jak mają przed zawodami przetestować nowy silnik w swoim samochodzie? W miasteczku pojawia się również czarny charakter, Black Jack Perril. Wtedy akcja nabiera tempa i zaczyna przypominać film. Szczegółów fabuły nie zdradzę, ale robi się naprawdę ciekawie. Byłbym zapomniał – samochód kuzynów nazywa się Generał Lee i jest to naprawdę mocna maszyna.

Całej grze towarzyszy bardzo przyjemna, klimatem dopasowana do akcji muzyka country, a to, co słychać w czasie przeglądania menu, to istny majstersztyk. Takiego country dawno nie słyszałem! Jeśli ktoś lubi ten rodzaj muzyki, to tylko z tego powodu powinien zakupić tę grę.

Całe menu jest animowane i poruszają się nawet elementy otoczenia. Leniuchujący na balustradzie kameleon co jakiś czas zjada muchę, a siedząca pod drzewem biała myszka od czasu do czasu wybiera się na spacer po pniu. Modele samochodów wykonane są dosyć dokładnie, a do tego grę można uruchomić w rozdzielczości 1024x768. Bardzo ładne jest teksańskie niebo, szczególnie w czasie zachodu słońca. Można mieć zastrzeżenia do wykonania szczegółów otoczenia, ale w trakcie jazdy nie zwraca się na to uwagi.

Zastanawia mnie trochę, z jakiego powodu zrezygnowano z możliwości prowadzenia samochodu za pomocą kierownicy. Powodem mogło być to, że w czasie jazdy używa się dosyć dużej ilości klawiszy, a gdy ktoś na kole i obok niego ma dwanaście przycisków, to będzie się zastanawiał, po co wydał tyle kasy na kierownicę, skoro i tak nie może z niej skorzystać.

Gra może się spodobać w szczególności tym, którzy lubią szybkie amerykańskie samochody. Wielbiciele symulacji nie mają czego tu szukać, chyba że chcą się rozerwać i pojeździć trochę dla zabawy. Szybka jazda, amerykańskie bezdroża, piękne dziewczyny i klient, którego trzeba zapudłować, to jest to, co lubię.

Zulu

Z tego opisu można wywnioskować, że THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME to gra przygodowa. Nic z tych rzeczy! Od początku do końca jeździmy, i to czasem naprawdę w zawrotnym tempie. Fabuła jest tylko tłem. Nasi bohaterowie podróżują przeważnie razem – Bo robi wtedy za kierowcę, a Luke za pilota. Ale zdarza się też, że startują oddzielnie. Dysponują kilkoma samochodami: Jeepem, starym Oldsmobilem, ale ich ulubieńcem jest Generał Lee. Prowadzenie tych wozów nie wymaga wielkich umiejętności, a trasy są na tyle proste, że nie trzeba ich zapamiętywać.

W czasie jazdy zbiera się różne power–upy. Naprawdę warto to robić, ponieważ mogą one wydatnie pomóc w wykonaniu postawionego przed kuzynami zadania. Dodatkowych gadżetów jest kilka, a mianowicie: nitro, bańka z olejem (do podlania drogi ścigającemu kuzynów szeryfowi), strzała do łuku (przebija się nią opony przeciwników) i coś bardzo przydatnego – auto repair.

Niesamowicie wyglądają skoki nad szerokimi rowami z wodą, coś takiego można zobaczyć tylko w filmie „Mistrz kierownicy ucieka". Oczywiście jadący za nami szeryf najczęściej się nie wyrabia i ląduje w wodzie. Trzeba jednak uważać, aby samemu się nie skąpać, bo to uniemożliwi ukończenie zadania.

W grze jest 27 misji, czyli całkiem sporo, ale najczęściej polegają one na dojechaniu gdzieś w określonym czasie. Jest to dosyć proste, bo kuzyn Luke prowadzi kierowcę jak po sznurku – należy więc tylko utrzymać się na trasie i nie rozbić doszczętnie samochodu. Przed każdą misją wyświetlany jest film, który pozwala zorientować się w zawiłościach fabuły i wyjaśnia cel danego zadania. Filmy są dosyć ciekawie zrealizowane i choć nie występują w nich prawdziwi aktorzy, to ogląda się je dosyć przyjemnie. Czasem po wykonaniu zadania spotyka nas nagroda w postaci dodatkowego filmu.

Każdy z pojazdów, jakimi poruszają się kuzyni, wyposażony jest radio CB, w którym czasami odzywa się wujek Jesse lub ktoś inny.

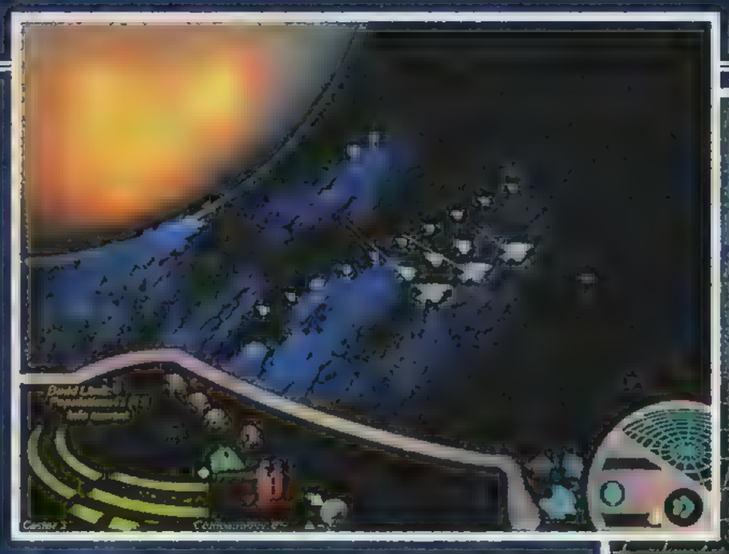
Ubi Soft

www.ubisoft.co.uk/dukes/

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium II 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

REACH FOR THE STARS



Rzadko kiedy trafia się gra bez scenariusza. Nawet te najmarniejsze okraszone są jakąś historyjką, wartą czasami więcej niż cały produkt. Tu jednak mamy do czynienia właśnie z taką sytuacją – znany jest tylko punkt wyjściowy. Dalszy rozwój sytuacji zależy od gracza.

REACH FOR THE STARS to strategia. I to taka, jakiej na pewno dawno już nie widzieliście. Nie będę zbyt oryginalny, gdy przypomnę w tym miejscu hit roku 1996 – THE STARS, chyba jedyną grę, która była reklamowana w Polsce

na billboardach. Podobnie jak w tym – napisanym przez twórców arkusza kalkulacyjnego Excel – klasyku, tak i tu mamy do czynienia niemalże z najczystszym ekstraktem motywów charakterystycznych dla kosmicznych turówek: badaniami, produkcją, eksploracją i eksterminacją.

W grze napotkamy 16 gatunków stworzeń, poza wyglądem różniących się: szybkością rozwoju, preferowanym środowiskiem naturalnym, agresywnością, walecznością czy też inteligencją. Znajdziemy wśród nich zarówno potomków ludzi (kilka wersji humanoidów oraz roboty – powstałe po odrzuceniu przez ich przodków białkowej struktury ciała), jak też i całą plejadę najróżniejszych stworów: od inteligentnych ryb począwszy, a na zorganizowanej formie krzemu skończywszy. Jeśli komuś nie odpowiada zwierzyniec zaprojektowany przez autorów gry, zawsze może dodać własne stworzenia, korzystając z wbudowanego edytora. Następnie należy zdecydować, czy chce się toczyć grę w trybie kampanii (start od zera) czy też rozgrywając jeden z kilku scenariuszy. Niestety, zgodnie z tym, co napisałem na początku, także i tutaj nie ma w zasadzie mowy o jakiejś głębszej historii – podanych jest jedynie kilka założeń początkowych, później gra za każdym razem toczy się tak samo.

Zaczynasz jako zarządca niewielkiej planety, położonej gdzieś na rubieżach galaktyki. Twój cel to oczywiście dominacja w całym znanym wszechświecie. Na początek wypada wybudować kilka centrów badawczych, fabryk czy też modułów mieszkalnych. Równocześnie pełną parą pracuje centrum badawczo-rozwojowe. Później wystarczy skonstruować kilka statków kolonizacyjnych, dać im niewielką eskortę i wysłać w nieznane.

Cała gra toczy się na zasadzie „tabelki". Po kolei wybierasz zadania dla fabryk, dobierasz uzbrojenie dla kolejnego wynalezionego typu statku czy też przesuwasz floty statków wojennych po planszy galaktyki. Zadania związane z produkcją na powierzchni planet oraz prowadzenie badań można zlecić komputerowi – wtedy pozostaje już tylko kontrolowanie najważniejszych elementów gry. W pewnym momencie najistotniejsza natomiast staje się konfrontacja z napotkanymi Obcymi.

Walki kosmiczne to jedyny moment, gdy porzucasz widok dwuwymiarowy. Nie należy jednak nastawiać się na szczególnie bogate doznania – ujrzysz jedynie zarysy okrętów, unoszących się naprzeciw siebie w przestrzeni, następnie oddadzą one do siebie serie strzałów, niektóre eksplodują i... koniec rundy. Następnie można obejrzeć statystyki i, ewentualnie, zmienić szyk lub podjąć decyzję o ucieczce. To wszystko. Nuda.

W sumie otrzymujemy tu grę mocno już niedzisiejszą. Owszem, kilka lat temu takie tytuły mogły nawet odnieść spektakularny sukces. Dzisiaj jednak jest to już tylko odświeżanie starych pomysłów. Trudno wytknąć REACH FOR THE STARS jakieś ewidentne błędy – poza jednym. To wszystko już było. W tej czy innej formie każdy element tej gry pojawił się w jednej z jej niezliczonych poprzedniczek, a przecież nic nie szkodzi bardziej niż wtórność. Nie czepiam się nawet przyciężkawego interfejsu – w końcu wiele osób lubi właśnie takie produkty: przesycone dziesiątkami tabelek, opcji i okienek. Jednak w pewnej chwili wszystko to zaczyna nużyć. Kolejne rundy są bliźniaczo podobne do poprzednich, kolejne bitwy przestają być wciągające. Jeśli jeszcze włączymy szybkie rozstrzyganie potyczek, cała gra straci resztki swej szczątkowej dynamiki. Cóż, takiej grze można wystawić najwyżej ocenę przeciętną. Co niniejszym czynię.

Pooh

SSI

www.reach4ts.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

Gra DARK REIGN nie odstawała od wielu podobnych RTS–ów. W pamięci pozostawała z uwagi na kilka poleceń dla jednostek, co sugerowało ambicję autorów. Na szczęście ta ambicja nie zanikła przy pracy nad drugą częścią. Zespół młodych twórców z Australii został doceniony w USA, matce wszelkich gier. Projekt przejęła i z początku prowadziła firma Activision, ale grupa autorów wydzieliła się, tworząc zespół Pandemic.

Celem strategicznym przy tworzeniu gry było opracowanie rasowego RTS–u, ale w trybie pełnego 3D. Użyto wysublimowanej techniki „firmy Intel nazywanej MULTIRESOLUTION MESH, która różnicuje liczbę poligonów używanych do wyrenderowania obrazu w zależności od odległości od patrzącego" (uffff, nie znam się na technice, ale brzmi okrutnie mądrze). Faktem jest, że dzięki temu wszystko chodzi płynnie w różnych rozdzielczościach i w różnych zbliżeniach oraz kątach patrzenia kamery. Po prostu system odnosi się do jednego pierwotnego obrazu, a nie tworzy go za każdym razem. Dlatego grafika jest bardzo płynna i obraz nie staje.

Odrębną kwestią jest to, że kolorystyka i jakość grafiki na niektórych kartach siada. Testowana Creativ Riva TNT 2 16 MB nie dała się ustawić tak, by dymki, woda i inne szczegóły tła nie tworzyły kilku różnokolorowych warstw. Im więcej zresztą kręciło się w opcjach, tym obraz gry był coraz gorszy. Gra wymaga, zdaje się, 32–MB karty graficznej i procesora lepszego niż Celeron 300.

ECO ŚWIAT

Wracając jednak do celu strategicznego, czyli grafiki 3D. Otóż cel ten był jak najbardziej słuszny. Gdyby gra ukazała się jeszcze kilka miesięcy temu, byłaby wielka. Dziś plasuje się wysoko, ale już obok innych tego typu produktów (np. GROUND CONTROL). Na szczęście zawiera wiele pomysłów i rozwiązań, które zapewniają jej oryginalność i samodzielny byt w umyśle gracza oraz na listach przebojów. Pierwszym z nich jest klimat i nieodzowna fabułka, współtworząca klimat DR2.

Jak podkreślają wszyscy opisywacze tej gry, DR2 jest presequelem w stosunku do DR, to znaczy wydarzenia w niej przedstawione są wcześniejsze w stosunku do wydarzeń z DR (uffff, podobne zakrętasy mamy w przypadku sagi Gwiezdne Wojny). Spotkamy tu więc dwa stronnictwa, które dopiero zaczynają się przeistaczać w znane już Imperium i rebeliantów. Pierwszym z nich jest JDA (Jovian Detention Authority), drugim nieroby, czyli Sprawlers.

Ich światem była skażona Ziemia w roku 2506, wyeksploatowana przez rozrośniętą populację ludzkiego robactwa. Oczywiście inteligenci i technokraci zaszyli się w specjalnych farmach–ogrodach (przypominających kopuły), gdzie żyli w pokoju, dobrobycie i szczęśliwości. Ale pozostali musieli obcować na co dzień z zanieczyszczeniami, skażeniami, radiacją i głodem. No i to promieniowanie kosmiczne, które nic już sobie nie robiło z resztek powłoki ozonowej (twórcy gry chyba wzięli na poważnie materiały z jakiejś konferencji ekologicznej, zapominając, że to sztucznie tworzona histeria i moda).

Żyjąc w takich warunkach ludzie jednak zdołali zachować, a także przemodelować społeczeństwo. Nawet Sprawlersi (a może przede wszystkim oni) tworzyli korporacje handlowe, struktury rodowe itp. Te nowe grupy zaczęły rządzić się nowymi prawami – prawami siły i przemocy. Konflikt ze spokojnymi, zamkniętymi w swoich kopułach bogaczami był nieuchronny. Brutalni mutanci wylali się na drogi. Wyposażeni w sprzęt, leczący swe rany magią, stawali się coraz groźniejsi. Bezpieczni dotąd technokraci, by przetrwać, musieli podjąć decyzję – oddali swą wolność za bezpieczeństwo. Powołana do oczyszczenia Ziemi z przestępców JDA podporządkowała sobie z czasem spokojnych mieszkańców. I tak nastał czas terroru i konfrontacji. Czas gry DR2.

RASOWA NETÓWKA

Kolejnym pomysłem, poza świetną grafiką i chwytliwą fabułą, było zebranie najlepszych elementów z klasycznych RTS–ów i dosmaczenie ich jeszcze. Autorzy gry wyprowadzili swoją koncepcję z trzech przesłanek: piechota ma się do czegoś nadawać (drżyjcie potężne czołgi); nie może być omnipotentnej jednostki; pora dnia ma coś znaczyć (w grze dzień przeplata się z nocą w szybkim tempie). Większość z tych zamysłów udało się wprowadzić do gry. Niestety – RTS jako taki – nie pozwala na pełne wykorzystanie smaczków, związanych z walką poszczególnych jednostek. Sama materia rozgrywki zahamowała więc twórców. Można już tu powiedzieć, że w pewnym momencie gry

i tak znaczenie ma stado oddziałów, wśród których trudno rozróżnić ten lepszy i ten gorszy, a naprawa jednostki jest zazwyczaj możliwa po lokalnym Armagedonie, gdy z jednej ze stron pozostaną czerwone plamy na planszy.

Możliwości gry są takie same jak w DR. DR2 rozgrywana jest w trybie kampanijnym. Gracz może wcielić się w chłodno–metaliczne szeregi generałów JDA lub swojsko brunatno–ziemiste szeregi mutantów z grupy SPRAWLERS. Każda z kampanii danego stronnictwa to 10 scenariuszy, podzielonych dodatkowo na mniejsze misje. Pierwsze scenariusze, z racji braku tutorialu, służą graczowi za przygotowanie do gry, zaznajomienie ze sterowaniem i koncepcją przebiegu rozgrywki. Fabuła gry jest liniowa, między scenariuszami obserwujemy jedynie, jak nasze sukcesy doprowadzają do narad sztabu, a podejmowane tam decyzje przenoszą nas do nowych scenariuszy (niezmiennie tych samych, kolejnych).

Ta liniowość jest typowa dla RTS, ale jednak nasze dokonania w scenariuszach wpływają na poszczególne misje wewnętrzne. Dlatego należy starannie planować działania, a nade wszystko gospodarkę materiałową. Tak bowiem jak w każdym innym klonie DIUNY 2 czy C&C gracz zajmuje się wydobywaniem surowca. Tutaj nazywa się on Taelon. Eksploatacja niezbyt obfitych złóż to pierwsze zadanie. Dalej należy stawiać budynki wojskowe i energetyczne, wieże, a nade wszystko tworzyć jednostki bojowe. A wszystko to przy zachowaniu umiaru oraz kontrolowaniu zapasu surowca i tempa wydobycia.

Poza kampanią gracz ma jeszcze możliwość rozegrania dowolnie konfigurowanego scenariusza w oparciu o dodane mapy dla trybu multiplayer. Można także zebrać się z grupą kolegów i zagrać w trybie multi po sieci lub na Necie. Bo właściwie po to stworzono tę grę. Kampania, scenariusze dowolne zdają się dolepione na siłę. Jądrem gry i celem autorów było, jak się wydaje, stworzenie doskonałego narzędzia do gry po sieci.

Świadczy o tym fakt, że rozbudowa budowli, a także ich liczba i rodzaj wskazują na szybką i niszczycielską rozgrywkę. A w tym celują gracze netowi. Szybkie ataki, duże zniszczenia. Temu też mają służyć jednostki niewidzialne, artyleria dalekiego zasięgu, siły powietrzne. Nawet poprawki w stosunku do DR (poza tym, że jednostki są nowe) zrobiono tak, by wyciągnąć wnioski właśnie z rozgrywek na necie. Ostatnim dowodem jest to, że przy grze z komputerem standar-

DARK REIGN 2

Wydawało się, że RTS–y pójdą w kierunku rasowych strategii, że czołgi lub żołnierzy będzie można pogrupować, nadać im szyki i wydać skomplikowane rozkazy. Jednak twórcy gier postawili na jakość obrazu, 3D, fajerwerki, tempo i ostre strzelanie.

dowość zachowań SI (skądinąd bardzo dobrych) zapewnia rozrywkę tylko do pewnego czasu. Gdy lekka przewaga jest po naszej stronie, już nic się nie zdarzy. A przy grze z człowiekiem jest jeszcze tysiąc możliwości, jakie daje zróżnicowanie jednostek i zastosowanie wymyślnej taktyki, tak obce martwej maszynie.

JAK STEROWAĆ

Sterowanie jest tu bardzo wygodne. Przede wszystkim można ustawić jeden z sześciu kątów widzenia, dzięki czemu możemy obserwować grę z poziomu gruntu (to teraz bardzo modne) albo z drugiej strony – z lotu ptaka. Zapewnia to maksymalny podgląd wszystkiego, co się dzieje na polu walki. Jednostki zaznacza się kliknięciem lub przeciągnięciem myszy.

Wszystko odbywa się przy pomocy lewego klawisza.

By znakomicie ułatwić graczowi rozeznanie na szybko zmieniającym się RTS–owym polu walki, wprowadzono dwa udogodnienia. Po pierwsze, tradycyjnie już, możemy oznaczyć grupy żołnierzy lub sprzętu i nadać im numery (od 1 do 5). Ponadto jednak możemy mieć bezpośredni dostęp do pięciu budowli bez konieczności odszukiwania ich na polu walki, czyli bez straty czasu. Umożliwia nam to wskazanie rodzaju produkcji, pełne sterowanie budowlą, jak również możliwość oznaczenia punktu docelowego dla gotowej jednostki wojskowej.

Taki system pozwala nam na wskazanie miejsca aktualnie toczącej się walki dla ewentualnych posiłków, bez konieczności każdorazowego klikania na poszczególnych jednostkach. System punktu docelowego doskonale współgra z systemem punktów etapowych przy wskazywaniu drogi dla jednostki. Umożliwia to lepszą kontrolę nad ruchem naszych wojsk, ponieważ komputer ma jak zwykle problemy w dobieraniu właściwej drogi i osiąganiu celu w trudnym terenie.

Jedynym mankamentem przy sterowaniu grupami jednostek jest brak rozbudowanego menu. Można oddział poruszyć albo kazać mu iść i walczyć i to właściwie wszystko. Całą taktykę zastępuje system tzw. „zachowania się jednostki", którą można ustawić w tryb od Skirmisher po Terminator.

W zależności od tego jednostka będzie unikała walki albo wręcz przeciwnie. W trybie Defender oddział będzie się twardo bronił, a w Warrior – atakował, ale z umiarem. W sumie, przy nagromadzeniu się dużej liczby oddziałów obu stron w jednym miejscu i tak obrana taktyka nie ma znaczenia, ponieważ w ogniu fajerwerków i morzu latających resztek pojazdów mało kto zostanie cały i żywy (i to niezależnie od obranej taktyki).

O CO I JAK WALCZYĆ

W DR2 gracz musi umiejętnie żonglować kilkoma skrajnościami. W pierwszym rzędzie należy być oszczędnym i nie kupować byle czego. Z drugiej strony trzeba produkować stosy oddziałów, bo inaczej nas wróg zaleje. Z jednej strony trzeba wydawać na budowle obronne, z drugiej na oddziały szturmowe, bo bez tego nie osiągniemy zwycięstwa.

Rozwiązaniem jest złoty środek. Najpierw należy zbudować centrum dowodzenia, solidne zaplecze energetyczne (baterie słoneczne) i oczywiście rafinerię. Nie ma co zwlekać. Szybko umacniamy tę pierwszą bazę wieżami artyleryjskimi, bo wróg już na nas idzie. Na szczęście pojedynczo i zazwyczaj co najwyżej z dwóch stron. Nasze wieże powinny więc zagradzać kilka najważniejszych przejść: w górach, dżungli, miastach czy gdzie nas DR2 rzuci.

Teraz szybko budujemy koszary i „myjnię samochodową". Umożliwi nam to dobudowanie „wydobywaczy" rudy oraz wystawienie pierwszych jednostek wojskowych. Jeżeli jednak nasze wieże dają sobie radę to lepiej z piechotą zaczekać. Wybudowanie pierwszych budowli umożliwia upgrade centrum dowodzenia, a następnie koszar i „myjni", a także budowę nowych budowli. Pojawią się wtedy też owe jednostki bojowe, w które warto już inwestować. Pamiętać przy tym należy o starej prawdzie – dobrze jest mieć w oddziale wszystkiego po trochu.

Z tak przygotowaną grupką szybko maszerujemy po osi zbliżania się przeciwnika. Po drodze jednostki inżynieryjne wystawiają nowe wieże. W trakcie tego działania należy drugą półkulą mózgową rozpoznać cały teren (jakiś pojazd latający by się zdał) i założyć nowe rafinerie w pobliżu nowych złóż (oczywista, że trzeba to osłonić wieżami). Inaczej nasza armia po jakimś czasie nie będzie miała świeżego mięsa.

Gdzieś w pobliżu bazy wroga będzie punkt krzepliwości bitwy. Po prostu jego straty powinny przerosnąć jego możliwość wytwarzania nowych oddziałów, a także przerosnąć nasze straty. Ta bitwa na wyczerpanie (najlepiej gdy wsparta wieżami artyleryjskimi, zbudowanymi ofensywnie pod nosem wroga) doprowadzi nas wprost do bazy wroga, gdzie będziemy mogli zniszczyć jego wieże obronne oraz budynki produkujące wojsko (albo energetykę mu zwalić). Ostateczny szturm można odwlec, gdy posiadamy specjalną broń albo na przykład latającą fortecę – monstrum mało odporne na ogień przeciwlotniczy, ale za to rozwalające jednym strzałem wszystkie budowle i pojazdy w promieniu rażenia.

Jak widać, sama gra nie jest wyszukana i odkryjemy, że od czasów poczciwego C&C przerabialiśmy to wielokrotnie. W DR2 jest to jednak oprawione w skórę, czyli grafikę 3D, która naprawdę dodaje smaku, nie utrudnia gry i pozwala na olbrzymi realizm. Wystarczy włączyć sobie DR, żeby wiedzieć, że DR2 to naprawdę inna epoka. Przy zachwytach nad grafiką (mimo wszystko jednak nie tak dobrą jak w słynnym już GROUND CONTROL) trzeba wspomnieć także o oprawie dźwiękowej. Mimo wspaniałych wystrzałów, szumu meldunków itp. w grze zabrakło najważniejszej rzeczy – tła. Odgłosów tła po prostu nie ma. Ten świat jest martwy i o ile można to zrozumieć w odniesieniu do wytrutych ptaków i zwierząt, to jednak widok pracującej bezgłośnie zbieraczki rudy budzi najwyższy niepokój o stan karty dźwiękowej i odziera grę z osiągniętego przez grafikę realizmu.

Berger

Activision
www.activision.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

LEGOLAND

Klocki Lego – symbol dzieciństwa, kuszą mnie z witryn sklepowych wyszukanymi budowlami. Jako że na zabawę na dywanie jestem trochę za stary, z ciekawością zasiadłem przed monitorem, aby zapoznać się z najnowszą grą od Hasbro – LEGOLAND.

W LEGOLANDZIE zadaniem gracza jest budowa i zarządzanie lunaparkiem. Jest to oczywiście park z klocków Lego. W intro poznajemy naszych nowych przyjaciół: profesora Voltage, ogrodnika Boba, mechanika J.P. oraz Jonathana. Ten ostatni jest menadżerem parku i narratorem. Najpierw poprowadzi nas przez tutoriale (notabene bardzo dobrze opracowane). Składa się na nie pięć lekcji, w których poznamy różne aspekty prowadzenia parku: budowanie dróg, atrakcji lunaparkowych, punktów gastronomicznych czy budynków administracji. Przejść je powinni nawet ci, którzy są obeznani z ROLLERCOASTER TYCOON (odwołanie nasuwa się samo przez się). Kryterium oceny będzie ilość gości. Każdego z nich możemy poprosić o opinię o naszym lunaparku. Po tutorialach przyjdzie czas na właściwą rozgrywkę. Tutaj pojawiają się pewne elementy fabuły. Profesor Voltage to wyjątkowo barwna postać – tworzy rollercoastery i podróżuje przy pomocy skonstruowanej przez siebie... maszyny czasu. Z tych eskapad czerpie inwencję do tworzenia coraz to nowych scenerii swych parków. Na początek odwiedza Dziki Zachód. Od razu oprócz standardowych budowli Legolandu mamy jeszcze saloon, bank, karuzele, specyficzną roślinność etc. Potem pojawiają się scenerie pirackie, średniowieczne itd. Właściwa rozgrywka zaczyna się od mapy, na której zaznaczone są miejsca z kolejnymi parkami Lego. Każdy poziom gry to jedno miasto, a sztuka polega na rozbudowie coraz to nowych takich miejsc. Gdy ukończymy grę, dostajemy dyplom, który możemy sobie wydrukować.

Pierwszą lokacją jest San Francisco, potem przenosimy się do Francji itd. Nasze postępy weryfikowane są nie tylko na podstawie zdobytej kasy, ale i przez pana Bimble'a – który sprawdza, czy nasz park odpowiada standardom Lego. Odwiedza nas dosyć często (co 10 minut realnej gry) i w szczegółowych raportach wytyka braki. Lepiej uważnie słuchać jego podpowiedzi, bo nie ma on anielskiej cierpliwości – jeśli po kilku wizytach nie będzie poprawy, to najzwyczajniej w świecie stracimy posadę. Na wyższych poziomach inspektor Bimble strasznie się czepia. Nieraz nie wiadomo, co należy zrobić (np.: mówi, że mamy za mało zróżnicowany wybór jedzenia, a wszystkie możliwe kioski z fast foodami, kawiarnie i restauracje stoją na terenie parku).

Grafika LEGOLANDU jest taka, jaka powinna być w produkcji tego typu – dużo kolorów, spore ikony, komunikacja z graczem odbywa się raczej na poziomie obrazkowym niż poprzez pismo. To potwierdza, iż docelową grupą odbiorców tej gry są dzieci. Brakuje opcji przybliżania i obracania mapy. Nieraz trzeba celować na ślepo pomiędzy budynkami, a wtedy o pomyłkę nietrudno. Ale z drugiej strony, jeśli wyburzymy budynki (a raczej wytrzemy, bo do tego celu używamy gumki), pieniążki wracają do kasy. Zwracają uwagę sekwencje filmowe – bardzo miłe i solidnie wykonane przerywniki.

Interfejs jest prosty i nie nastręcza problemów. Do dyspozycji są cztery bardzo widoczne przyciski (opcje, mapa parku, gumka oraz budowa ścieżek) i cztery rozwijane menu dla każdej scenerii. W prawym dolnym rogu mamy Jonathana, który zawsze służy pomocą. Dźwięk jest przeciętny. Z jednym wyjątkiem – prawdziwym majstersztykiem jest podłożenie głosu Jonathana. Jego teksty są wymawiane czysto i wyraźnie, na dodatek lektor odpowiednio intonuje wypowiadane kwestie. Dobrze by było, żeby LEGOLAND został spolszczony, bo pamiętać trzeba, że odbiorcą tej gry ma być najmłodszy użytkownik komputera, a przez obrazki wszystkiego pokazać się nie da. Młody użytkownik może po prostu utknąć podczas zabawy, jeśli nie pojmie poleceń inspektora czy Jonathana. Niestety, zdarza się niekiedy, że gra jest mało logiczna – bardzo dużo czasu zajęło mi znalezienie jedynego miejsca, gdzie można podłączyć dystrybutor paliwa. Chciałoby się powiedzieć, iż dla młodych graczy LEGOLAND to dobre wprowadzenie do trudniejszych tytułów, jak np. przywoływany RCT. Ale nie jestem tego taki pewien – starsi odrzucą ten tytuł z powodu małej ilości opcji, krótkiego czasu rozgrywki oraz dziecinnego klimatu. Dla młodszych podstawowym problemem będzie bariera językowa. W polskich warunkach ewentualny sukces gry trzeba uzależnić od jej lokalizacji i ceny detalicznej. Inaczej będzie ona przeciętnym tytułem, nawet dla pasjonatów klocków Lego.

Qka

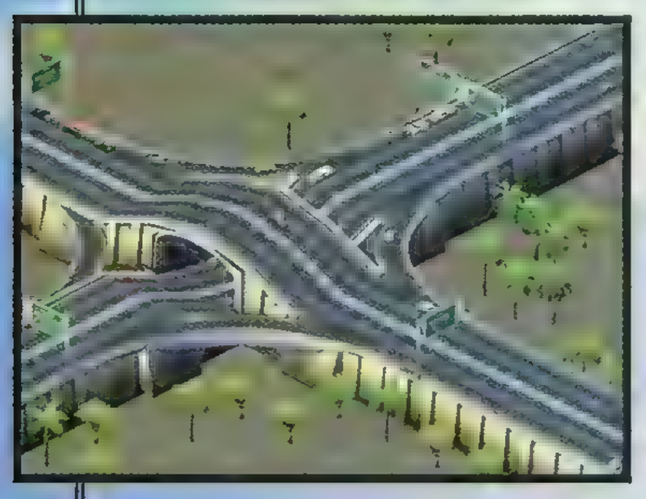
Hasbro Interactive

www.legomedia.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Uczyć bawiąc – to nieco już wyświechtane hasło przytaczane jest zawsze przy okazji pisania o grach komputerowych. Niestety, bardzo mało gier oferuje taki właśnie sposób zabawy. Do chlubnych wyjątków należy SIMCITY. Kolejne jej wersje dawały coraz to bardziej rzeczywiste uczucie uczestniczenia w tworzeniu miasta. Ta seria obchodziła w zeszłym roku swoje dziesiąte urodziny. Wtedy właśnie ukazało SIMCITY 3000. Cała zabawa opiera się na prostych założeniach – wybuduj



miasto, a potem nim zarządzaj. Kolejne wersje były coraz bardziej zawansowane. Jednak nie odstraszało to graczy. Kierując miastem, spotkamy się z problemami, z którymi borykają się zarówno wielkie metropolie, jak i małe mieściny. Bezrobocie, przestępczość, kataklizmy, problem śmieci, korki uliczne czy misternie układany budżet – to wszystko będzie naszym udziałem w SIMCITY. Radość tworzenia to największa zaleta.

SC3000 stanowiło doskonałe połączenie wspaniałej grafiki, przejrzystego interfejsu i wielopłaszczyznowej rozgrywki. To był naprawdę kamień milowy. Nic więc dziwnego, że wydano... no właśnie, co? SIMCITY 3000 UNLIMITED VERSION to nie add-on, ani data-disk, tylko po

SIMCITY 3000 UNLIMITED VERSION

prostu nowa gra. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że zmian jest mało, ale zapewniam, że mają one spory wpływ na uatrakcyjnienie rozgrywki. Przede wszystkim mamy do dyspozycji kilka krajobrazów: pustynny, zimowy, tropikalny. Wybór ten ma charakter estetyczny – nie powoduje żadnych zmian pogodowych, a modyfikacji można dokonywać podczas gry.

W SC3000UV możemy zdecydować, w jakim stylu będzie budowane nasze miasto. Bardzo ciekawie wyglądają budowle azjatyckie, ale niska zabudowa europejska też wprowadza pewną odmianę. Twórcy gry dodali masę nowych budynków – zarówno tych podstawowych, jak i specjalnych. Do dyspozycji jest też Building Architect Plus – narzędzie, dzięki któremu można tworzyć własne budynki.

To wszystko jednak fajerwerki graficzne, które na doświadczonych graczach nie zrobią większego wrażenia. Oni nie chcą patrzeć, lecz grać i wygrywać. Właśnie dla nich jest tryb scenariuszy. Jest ich dziesięć, m.in. opanowana przez mafię Moskwa, niszczony pożarami Londyn czy atak szarańczy (!) na małe miasteczko. Dla mnie najciekawsze było jednak zarządzanie Berlinem, przedzielonym murem. Ciekawe było również przygotowanie Seulu do mistrzostw świata w piłce nożnej. Opcja scenariuszy jest dla mnie najmocniejszą i najlepszą zmianą w SC3000UV. Autorzy dodali co prawda Scenario Creator, ale moim zdaniem jego dość skomplikowana obsługa i wielość opcji zawężają krąg odbiorców do grupki zapaleńców.

Dla tych, co lubią budować od początku i w spokoju, godne polecenia są gotowe mapy terenu. Są wśród nich takie, na których leżą największe metropolie świata: Los Angeles, Berlin czy Londyn. Dla amatorów spuszczania kataklizmów dodano cztery zupełnie nowe: chmurę toksyczną, wir wodny, szarańczę i deszcz meteorytów.

Jeżeli jesteś nowicjuszem, ucieszysz się zapewne z tutoriali. To świetny sposób na poznanie procesu budowania miasta.

Jak widać, modyfikacje te nie zmieniają rozgrywki, raczej ją rozszerzają, tworząc grę jeszcze bardziej zróżnicowaną. Tak na przykład jest z doskonałym query tool, dzięki któremu po kliknięciu na budynek mamy dostęp do najbardziej szczegółowych informacji, bardzo potrzebnych w usprawnianiu funkcjonowania miasta (wartość budynku, zasobność w wodę i prąd, stopień zagrożenia przestępczością etc.). Poza tymi zmianami nowa wersja przejęła wszystko po starej. I tu rodzi się zasadnicze pytanie – czy warto inwestować w tę grę? Myślę, że nawet posiadacze doskonałego przecież SC3000 powinni się nad tym zastanowić. Zmiany, choć wydają się powierzchowne, bardzo dobrze wpływają na grywalność. Nie zapominajmy, że obie wersje dzieli prawie rok i nawet najgorętsi wielbiciele tej serii pragną zapewne jakiejś odmiany, szczególnie że teraz gra się po prostu przyjemniej. W polskich realiach wszystko jednak zależy od ceny. Sumując: jeżeli masz SC 3000, poważnie rozważ kupno jej UNLIMITED VERSION, jeżeli nie masz, a lubisz strategie ekonomiczne... musisz po prostu ją mieć – dostaniesz produkt najwyższej jakości.

Qki

Maxis/EA

www.simcity.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

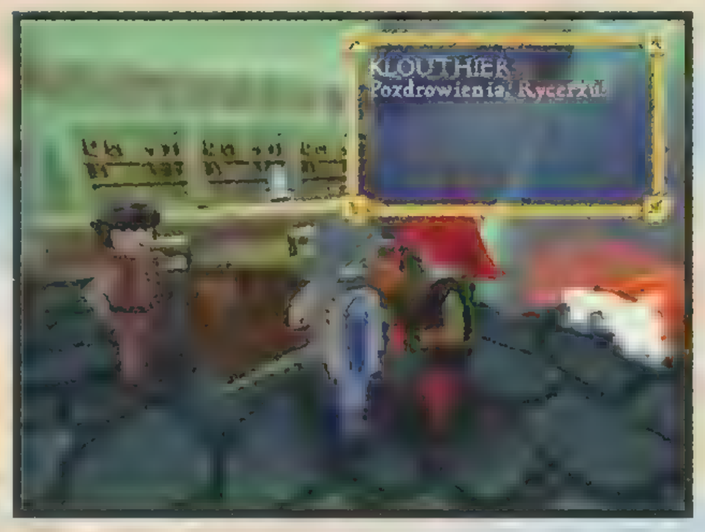
OCENA: 8/10

HYPE: THE TIME QUEST

Nie sądziłem, że w tym życiu jeszcze będę miał okazję powrócić do klocków LEGO. Wiem, że było już kilka gier, które zahaczały o ten temat, ale nie ciągnęło mnie do nich ani trochę, gdy jednak dostałem w swoje ręce grę przygodowo–zręcznościową, to postanowiłem spróbować. I cóż, chyba nie zawiodłem się:)

Miłym zaskoczeniem jest fakt, że ta gra jest w pełni zlokalizowana. Zrobiono to naprawdę starannie i nie można mieć żadnych zastrzeżeń. Oczywiście słówko o fabule napiszę, jednak zachęcam do przeczytania całej instrukcji do gry. W skrócie (dużym) można powiedzieć, że w wyniku licznych wojen upadło pewne królestwo, w którym mieszkała niejaka Lyzothe. Wspomniana dama zmuszona została do ucieczki do innego królestwa, którym władał król Taskan IV. Nie zagłębiając się dalej w szczegóły powiem, że Lyzothe znalazła pod drzewem dziecko i nazwała je Hype. Skończyło się na tym, że celem dorosłego już Hype'a stało się pokonanie Czarnego Rycerza i uratowanie Lyzothe, Taskana i jego narzeczonej Vibe. Tak w skrócie – może trochę niezrozumiałym, ale właśnie dlatego odsyłam do lektury – przedstawia się fabuła tej gry dla młodych odbiorców.

Pewnie już zdążyliście się domyśleć, że wcielamy się tu w postać Hype'a. Fabuła jest mniej więcej znana, cel również, więc przejdźmy do samej rozgrywki. H: TTQ jest typowym przykładem TPP (Third Person Perspective), co oznacza, że poczynania naszego bohatera widzimy zza jego pleców. Możemy skakać, biegać, bić się i rzucać czary. Jak przystało na rycerza (którym jest nasz Hype), walczymy przy użyciu mieczy, łuków i innych tego typu broni. Czary są przeróżne, jednak trzeba pamiętać, że aby ich używać, musimy mieć specjalną energię – daje ją pewna zielona roślinka. Poza tym, że walczymy, możemy także prowadzić rozmowy z napotkanymi postaciami, wykonywać rozmaite zlecenia, uczestniczyć w przeróżnych konkurencjach itd. Bardzo fajną zabawą jest lot na smoku – wrażenia niezapomniane:) Co poza tym? Oczywiście zbieramy przedmioty, dobrze się bawimy i nie odrywamy się od monitora przed długi czas (poważnie, siedziałem nad tą grą przez kilka tygodni, aż w końcu zadzwonił do mnie Hunter i mnie obudził, ponieważ zauważył, że recenzja nie była jeszcze gotowa). Tak więc H:TTQ wciąga, i to bardzo. Jednak nie jest on skierowany do wszystkich. Głównym powodem jest brak przemocy w grze. Wiadomo, że starsi wyjadacze wolą krew i flaki, jednak młodsi gracze, no i niektórzy starsi (jak ja :) na pewno zadowolą się także brakiem tych przysmaków.



Jak już wspomniałem, H: TTQ został bardzo dobrze spolszczony. Poza tym oprawa dźwiękowa jest bardzo przyjemna. Szczególną uwagę proponuję zwrócić na fajną muzykę. Niestety, nie wiem, dlaczego od czasu do czasu pojawiały się tu sekundowe przerwy. Graficznie również wszystko jest w porządku, chociaż momentami widać pewne niedopracowania, na przykład wodę płynącą do góry (chociaż może to było zamierzone?). Poza tym lokacje i postacie wyglądają jak trzeba, tzn. przypominają swoim wyglądem te śmieszne ludziki, które rodzice kupują swoim pociechom z nadzieją, że może wyrośnie z nich coś dobrego (oczywiście z pociech, nie z klocków :)

Nie ma co dłużej się rozczulać nad HYPE: THE TIME QUEST. Mój werdykt jest następujący: gra jest fajna, fajniutka, przemiła, cudowna, szybka, ma cudowną akcję i potwornie momentami denerwujące zagadki. Ale poza tym, że jest fajna, fajniutka, cudowna itd. i pragnę polecić ją każdemu: i małemu, i dużemu – oczywiście tym większym, po to, aby przypomnieli sobie stare, dobre czasy, kiedy to w ich domach rządziły proste klocki. Hehe, w starych prykach także ukryte jest dziecko :)

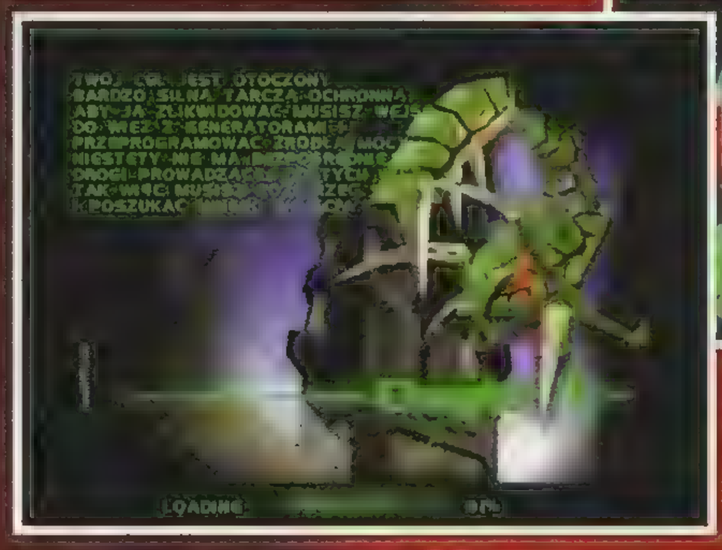
Murmur

Ubi Soft Entertainment
www.ubisoft.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

SKOUT PL



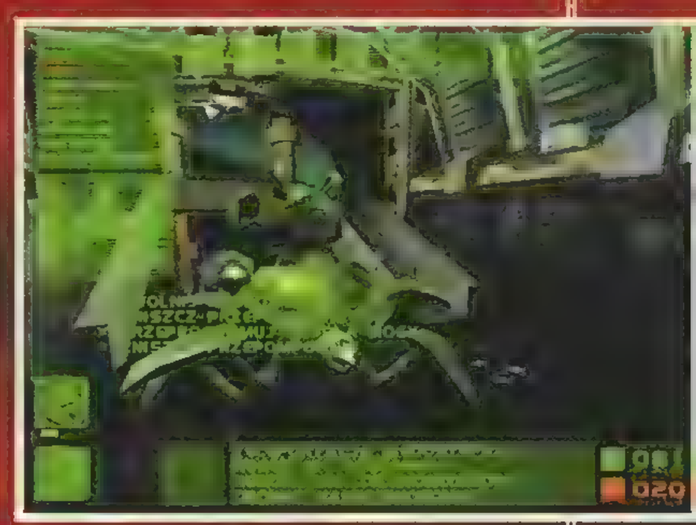
Jakiś czas temu pisałem na tych łamach o grze pt. SKOUT (NSS78). Teraz przyszła pora na omówienie jej polskiej wersji. Najpierw zajmijmy się doborem aktorów. O ten właśnie element najbardziej się obawiałem. Jakoś nie jestem miłośnikiem dubbingowanych wersji czegokolwiek. „Epizode 1" obejrzałem z napisami, ale takiego „Matriksa" jedynie w oryginalnej wersji językowej. Prawdopodobnie duży wpływ na taki stan rzeczy miał fakt, że jestem już w tej dziedzinie weteranem, a języka angielskiego uczyłem się grając w stare dobre SIMCITY na XT-ku z Herculesem. Młodszym czytelnikom nic już te nazwy nie mówią, ale starsi zapewne pamiętają, że XT to oznaczenie procesora, będącego dalekim przodkiem dzisiejszych PIII, a Hercules to archaiczna dziś karta, która generowała obraz jedynie w dwu kolorach. Do tego dochodził monitor wyświetlający również tylko dwa kolory – zielony i czarny lub bursztynowy i czarny, żadnych kolorów pośrednich. Kolejną przyczyną mojej niechęci do dubbingu jest fakt, że jak się człowiek osłuchał z głosami aktorów w wersjach z lektorem, to potem wszystko inne brzmi sztucznie i nie na miejscu. No, ale rośnie już kolejne, pozbawione takich uprzedzeń, pokolenie. Ups, chyba trochę zboczyłem z tematu.

SKOUTOWI polonizacja wyszła na dobre. Wersja niemiecka była bezpłciowa, a angielska niewiele lepsza. Na tym tle wersja w naszym języku wypada najlepiej. Aktorzy są dobrze dobrani i mówione przez nich teksy stwarzają właściwy nastrój. Nie razi również poziom techniczny nagrania. Niestety, gorzej wypada jakość tłumaczenia dialogów. Część kwestii została przetłumaczona po prostu dosłownie. Najlepszym przykładem jest sam początek intra. W wersji angielskiej brzmi to jakoś tak:" What's your mision?". Po „polskiemu" wyszło z tego coś na kształt: „Jaka jest Twoja misja?". Mam do tego zastrzeżenia z dwóch powodów: po pierwsze brzmi to nienaturalnie, a po drugie całkowicie nie pasuje do kontekstu. Moim zdanie powinno być: „Jakie macie dla mnie zadanie?". Takich kwiatków zdarza się, niestety, więcej.

Teraz trochę na temat strony technicznej. W informacjach, jakie dostawałem od Cody, polskiego dystrybutora tej gry, pojawiały się wzmianki o sporych ulepszeniach wprowadzonych w jej polskiej wersji. Podobno cały program został od nowa skompilowany. Z najbardziej zauważalnych spraw warto wspomnieć o tym, że wreszcie podczas gry można słuchać muzyki z płytki. Nic się nie zacina, a komputer nie wiesza się co chwilę, jak miało to miejsce w innych wersjach. Z rzeczy, które powinny być poprawione, a nie są, należy wymienić grafikę, która nadal potrafi się zacinać, zwykle w najmniej ku temu odpowiednich miejscach. I jest to niezależne ani od mocy procesora, ani ilości detali. W niektórych momentach naszej postaci zdarza się po prostu zaklinować. Na szczęście są to tylko sporadyczne przypadki. Przykre jest jednak to, że nadal nie słychać, kiedy nasz przeciwnik używa blastera.

Zwykle na koniec recenzji przypada miejsce na rozważania, czy opisywaną grę kupić, czy też nie. Jeśli komuś odpowiada taki typ gry, jaki reprezentuje SKOUT – to znaczy FPP z mniej lub bardziej złożoną fabułą, to propozycja ta warta jest rozpatrzenia. Nie jest to może szczyt technicznego zawansowania, ale gra się przyjemnie. Jest kilka wpadek (opisałem je powyżej), ale jest również kilka ciekawostek (np. dron bojowy). Fabuła trzyma się kupy, do przodu popychają ją informacje podane podczas odprawy, dialogi głównej postaci z pilotem macierzystego statku oraz krótkie animacje, opracowane na podstawie enginu gry. Dla wielu graczy niepodważalnym atutem będzie fakt, że produkt ten jest całkowicie zlokalizowany. Moim skromnym zdaniem SKOUT to program wart wydanych na niego pieniędzy i może stanowić zapewnić sporo godziwej rozrywki.

Topgun



Modern Games

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

ROLLERCOASTER TYCOON
DODATKOWE ATRAKCJE

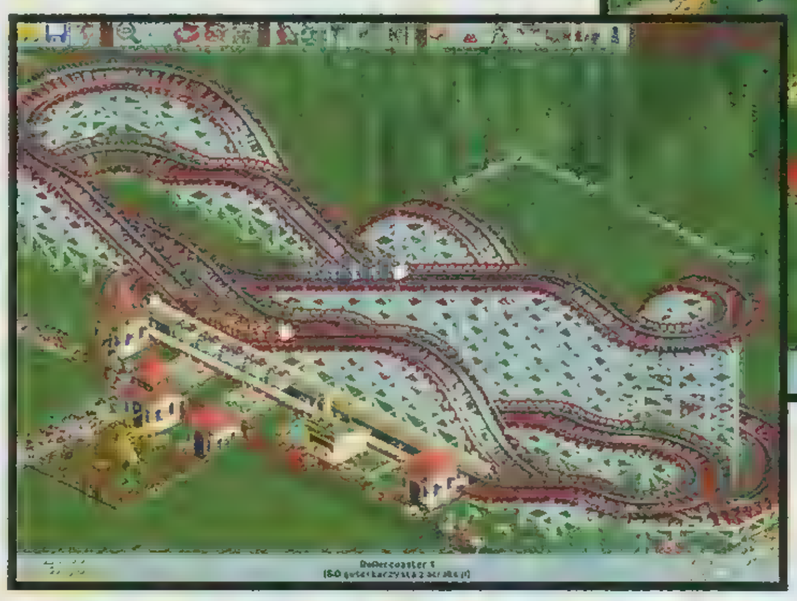
Są takie gry, które nigdy się nie nudzą, do których wraca się nawet po długim czasie, po latach, by przypomnieć sobie (i przeżyć po raz kolejny) dawne atrakcje. Tu nie liczy się jakaś supergrafika czy frapująca, nowatorska fabuła, ale niepowtarzalny klimat, dzięki któremu wspominamy dany tytuł z rozrzewnieniem... i czasem do niego wracamy. Żeby zaś pomóc nam w podjęciu tej decyzji, łebscy producenci wypuszczają raz na jakiś czas cedeka z dodatkowymi bajerami i uatrakcyjnieniami. Nie są to jednak zazwyczaj zmiany zbyt głębokie, bo przecież po co poprawiać coś, co jest doskonałe (niemal)?

Niech mi Czytelnicy wybaczą ten nieco przydługi wstęp, który wielu może się wydać nawet niepotrzebny, ale moim zdaniem ROLLERCOASTER TYCOON jest grą bardzo dobrą, niemal doskonałą. Seria „tykunów" ma bardzo długą historię, sięgającą jeszcze nieśmiertelnego RAILROAD TYCOONA, niepodzielnie królującego wśród strategów jeszcze w epoce „trzyosiemszóstek" (pamiętam, jak wraz z kumplem spędziliśmy przy tej grze 52 godziny non stop). Potem pojawiły się przeróżne inne „tykuny", z różnymi określeniami: „pizza", „transport", „biznes" itp., itd. W większości tych symulatorów (menedżerów?) do problemu szybkiego zbijania kasy podchodzono z należytą powagą, co chwila racząc amatorów szybkiego zysku (czyli graczy) przeróżnymi problemami i przeszkodami: a to krach na giełdzie, to znów pociąg wypada z szyn, katastrofa samolotu itp. Na szczęście ROLLERCOASTER TYCOON ma nieco inny charakter. Owszem, i tu „na poważnie" zarządzamy szybko rozrastającym się biznesem, ale przecież chodzi raczej o niczym nieskrępowaną zabawę. Autorzy programu przygotowali do naszej dyspozycji całe mnóstwo uroczych, cieszących oko drobiazgów: ławeczki, lampeczki, gazony z kwiatami, kilkanaście rodzajów drzew, tyleż krzewów, rzeźb ogrodowych itp., itd. W pewnym momencie przestajemy przejmować się ekonomiczną stroną zabawy, a zaczynamy dbać o estetyczne upiększanie naszej „posiadłości" – tu klombik, tam sadzawka, a jeszcze dalej cichy, zatopiony w zieleni zakątek dla gości spragnionych odpoczynku... Poszczególne zadania nie są zbyt trudne do wykonania, a co najważniejsze, po ich wypełnieniu możemy grać dalej, zmieniając, konstruując i przebudowując do woli...

Idąc za ciosem firma Microprose przygotowała dodatek, wydany przez CD Projekt (w polskiej wersji językowej) pod nazwą ROLLERCOASTER TYCOON DODATKOWE ATRAKCJE. Jak sama nazwa mówi, nie ma tu mowy o jakiejś nadzwyczajnej rewolucji. Zachowano po prostu wszystko to, co było w RC, dodając jedynie nowe wynalazki i mapy. Duży nacisk położono przede wszystkim na rozbudowę parku – dostajemy tu wiele nowych atrakcji, tradycyjnie podzielonych na kategorie. Jest więc i kilka nowych sklepów, i miłe bajery dla miłośników wody, spokojnych rozrywek (takich jak np. zjeżdżalnia czy karuzela) oraz oczywiście tytułowych rollercoasterów. Te szalone kolejki występują w tak wielu odmianach, że aż trudno je zliczyć! Oprócz wymyślania nowych maszyn zatrudniony przez nas zespół badawczy pracuje w pocie czoła nad ulepszeniami już istniejących atrakcji – np. do kolejki wodnej możemy dodać kręcące się wagoniki lub inne bajery. Zagorzałych fanów RC na pewno ucieszą nowe scenariusze, w których można zarówno zaczynać zabawę „od zera", a w zasadzie od niezagospodarowanego kawałka gruntu, jak i od nieco już rozbudowanego parku rozrywki, wymagającego jednak solidnego gospodarza. Szczególnie cieszą scenariusze niejako „tematyczne": np. plansza ze sporą ilością zatok aż się prosi o zbudowanie dużego parku wodnego, z wszelkimi atrakcjami właściwymi tego typu rozrywce.

Do kogo skierowany jest ten dodatek? Przede wszystkim do szczęśliwego nabywcy ROLLERCOASTER TYCOONA (i to dosłownie – dodatek wymaga wcześniej zainstalowania RC), ale też, oczywiście, do każdego gracza, który jest zmęczony wymyślnymi strategiami. Ta gra pozwoli Ci po prostu i zwyczajnie odprężyć się, gdyż przegrana (jeśli w ogóle można w taką grę przegrać) nie boli. No, a jeśli naprawdę Ci nie idzie, to nie przejmuj się, tylko kup sobie loda i biegnij migiem do Wielkiego Stalowego Rollercoastera – pierwsze dziesięć osób jedzie za friko!!!

Yossa



Microprose
www.microprose.com

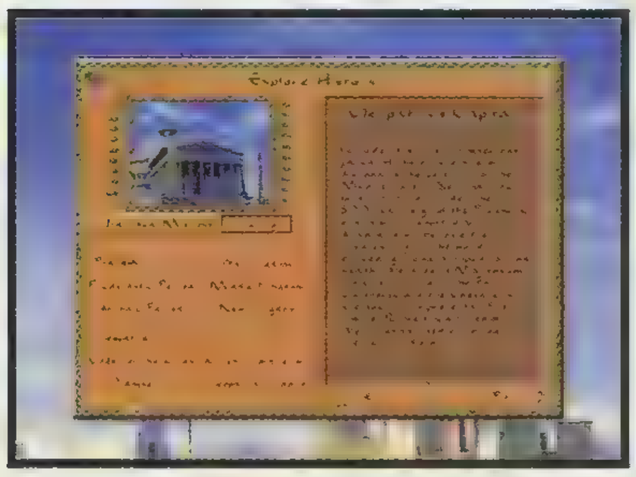
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium90, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

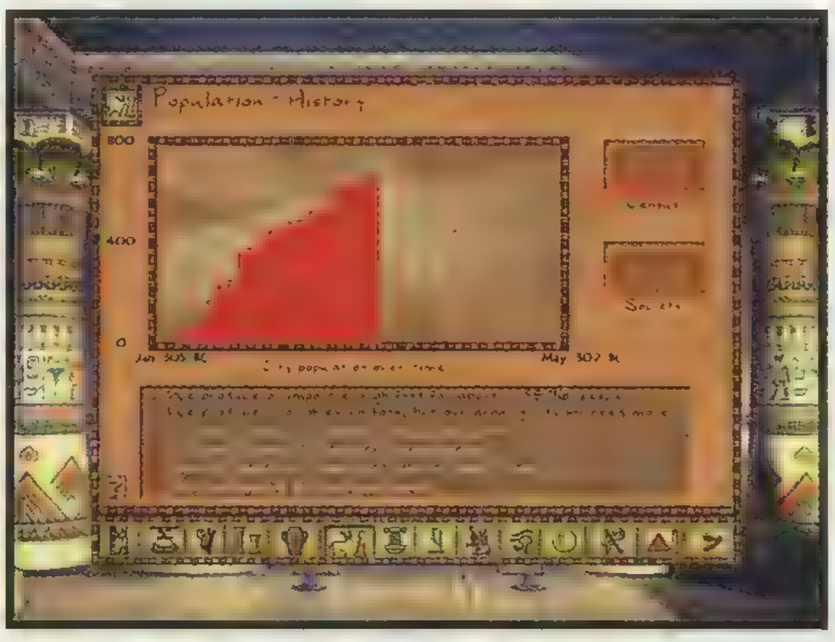
PHARAOH: CLEOPATRA

KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU

Kleopatra, władczyni Egiptu z dynastii ptolemejskiej, do dziś fascynuje historyków i zwykłych śmiertelników. Ale raczej jako kobieta na tronie niż z racji swych osiągnięć. Na progu stworzenia Imperium Rzymskiego ani ona, ani nikt na jej miejscu nie mógł już przywrócić świetności Egiptu. Tym niemniej romantyczna legenda, spleciona z losami dwóch wielkich Rzymian – Cezara i Marka Antoniusza, wzrusza serca, stanowiąc pożywkę kolejnych filmów oraz chwytliwy tytuł do gry komputerowej.



Nie miejsce tu na ocenę historyczności gry. Prawie każda gra i każdy film mijają się z historią. Gdyby przyjąć tylko to kryterium, to CLEOPATRĘ – dodatek do gry PHARAOH, należałoby wyrzucić na śmietnik. Nie zgadza się mnóstwo szczegółów – ani stroje, ani wygląd bitew, ani system produkcji, ani system społeczny, ani warstwa strategiczna itd. Nie o to tu jednak chodzi. Tytuł i pseudorealia historyczne mają pobudzić wyobraźnię i przyciągnąć gracza. A jest do czego.



CLEOPATRA (całkowicie spolszczona przez polskiego wydawcę) zawiera 4 kampanie i 15 wchodzących w ich skład scenariuszy (można rozegrać osobno).

Tu trzeba dodać, że jeżeli ukończymy już pięć kampanii z oryginalnej gry, to w nowe będziemy mogli grać w dowolnej kolejności, gdyż nie są one powiązane chronologicznie. Panowanie Kleopatry trwało zbyt krótko i nie obfitowało w tyle wydarzeń, by starczyło tego na kilkanaście scenariuszy. Nowe kampanie opowiadają więc o wszystkim, tylko nie o Kleopatrze: o budowie nekropolii w Dolinie Królów (Valley Of The Kings), o panowaniu jednego z najwybitniejszych faraonów – Ramzesa II (Ramses II), o walkach Egipcjan z ludami Palestyny, Syrii i Anatolii (Ancient Conquerors), a na koniec o Aleksandrii w czasach od Aleksandra Wielkiego do Augusta (Cleopatra's Capital).

O słynnej królowej są więc może ze dwa scenariusze. Nie to jest jednak najważniejsze. System gry jest identyczny z tym znanym od czasów CAESARA 3. Należy wybudować miasto i osiągnąć wskazany poziom rozwoju czy też godności królewskiej lub też wybudować wielki monument (w długotrwałej budowie monumentów mogą pomóc modlitwy do bogów). Tych ostatnich w CLEOPATRZE pojawia się kilka nowych, logicznie związanych z przedstawianymi okresami historycznymi – Latarnia z Faros, Wielka Biblioteka, Cezareum, grobowce z Doliny Królów. Jest też kilka nowych zwykłych budowli, związanych z rozbudową monumentów – pola henny, wytwórnie lamp, warsztaty malarzy itp. Można też wybudować najprawdziwsze ZOO.

Są też nowe utrudnienia oraz przeciwności losu. Nowi wrogowie – Asyryjczycy, Persowie, Rzymianie, Fenicjanie – zmuszą nas często do budowania kolejnych filmów oraz chwytliwy tytuł do gry komputerowej.

Szkoda, że nie skorygowano starych i nowych błędów (droga poruszania się poddanych, przenoszenie towarów nie tam, gdzie trzeba, kłopoty z budową monumentów itp.). To jednak można przeboleć, nie ma dziś idealnej gry. Szkoda jednak większa, że CLEOPATRA skierowana jest do zawziętych entuzjastów gatunku. Profan, który miał trudności z PHARAOHEM, bardzo często polegnie na poziomie Easy, i to po kilku godzinach – obiecującej zdawałoby się – rozgrywki w łatwym z pozoru scenariuszu. Szkoda, ponieważ gier o świecie starożytnym jest jak na lekarstwo i nawet taki gospodarczo–społeczny kombajn mógłby specjalistom z innych gatunków posłużyć dawką emocji i wzruszeń.

Berger

Sierra

www.impressionsgames.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Strefa Zrzutu

No i stało się, dwa miesiące minęły jak z bata strzelił i znowu czas do szkoły. Stresy, klasówki, trzeba to jakoś odreagować. Nie sadzę, aby był na to lepszy sposób niż komputer (chociaż ktoś może powiedzieć, że lepsze są sporty łóżkowe :) Prawdę mówiąc, w tym miesiącu będzie trochę gorąco, gdyż pierwszy raz trafiła do Strefy gra, która zdecydowanie skierowana jest do dorosłych graczy. Zapraszam do lektury!

Murmur

THE LABYRINTH

Przechodzenie labiryntów to bardzo prosta sprawa. Nie wiem jak Wy, ale ja nigdy nie miałem z tym żadnego problemu. Niestety, czasem autorzy gier potrafią mocno skomplikować sprawę! Nawet nie zdajecie sobie sprawę jak bardzo!

W THE LABYRINTH sterujemy małą kuleczką (jej wygląd możemy sobie ustawić),

którą musimy doprowadzić do wyjścia. Brzmi to bardzo prosto, jednak nie napisałem jeszcze, że w zadaniu tym przeszkadzają

nam dziury w platformie, po której toczymy to maleństwo. Jeśli kuleczka wpadnie do jednej z nich, to tracimy życie – a trzeba uważać, bo mamy tylko trzy. Sterowanie odbywa się za pomocą myszki. Naszą podopieczną toczymy między ścianami, które umieszczone są na mniejszej lub większej platformie (swoją drogą, jej wygląd też możemy dobrać do naszych upodobań). Przechylając platformę, sprawiamy, że kuleczka się toczy. Poziomy są bardzo zróżnicowane. Bywa, że dotarcie do mety trwa dosłownie chwilę, ale na niektórych planszach po prostu aż roi się od dziur, których ominięcie graniczy z cudem.

Grafika jest tu naprawdę w porządku, prawdę mówiąc – bardzo mile mnie to zaskoczyło. Niestety, bez akceleratora lepiej tej gry nie dotykać się, gdyż strasznie chrupie! Muzycznie i dźwiękowo jest na podobnie dobrym poziomie.

Co mogę dodać? THE LABYRINTH zdecydowanie zmienił moje podejście do tradycyjnych labiryntów. Oto nagle pojawiła się taka ich odmiana, która zaczęła sprawiać mi kłopoty. Jeśli ktoś jest przemądrzały (tak jak ja) i twierdzi, że nic mu nie sprawia problemu, to powinien, moim zdaniem, spróbować zagrać w THE LABYRINTH. Ale uwaga, ludzie, którym trzęsą się ręce, nie prędko dotrą do wyjścia :)

NONSTOP ENTERTAINMENT

OCENA: 6/10

ELEKTRO PUZZLE

Zawsze lubiłem wszelkiego rodzaju „tetrisy" w różnych ich odmianach. Dlatego nikogo nie powinien dziwić fakt, że także ELEKTRO PUZZLE przypadły mi do gustu.

Jest to gra utrzymana w mangowych klimatach. Przygrywa śmiechowa muzyczka,

no i na ekranie jest bardzo kolorowo. Cała zabawa polega na tym, aby ułożyć trzy identycznie wyglądające klocki – nieważne czy w pionie, czy w poziomie, czy po skosie. Wtedy

one znikają i możemy brać się za następne. Co jakiś czas u dołu ekranu ukazuje się rządek dodatkowych klocków. Jest to szczególnie niebezpieczne w momentach, kiedy klocki zapełniły już prawie cały ekran! Wtedy najpierw słyszymy ostrzeżenie, a jeśli sobie nie poradzimy i nie opanujemy sytuacji, to przegrywamy.

I to wszystko. Więcej o tej grze nie ma sensu pisać. Jak większość gier „tetrisopodobnych", tak i ta wciągnęła mnie na tak długo, że mało brakowało, a nie napisałbym recenzji reszty gier! Polecam!

LAVASOFT

OCENA: 5/10

PATTI PAIN POKER

Teraz będzie coś, co tygrysy lubią najbardziej! Dzieci, proszę odejść od gazetki! Ta gra jest tylko dla prawdziwych facetów i... hazardzistów!

Pewnie się domyślacie, co za rozkosze przygotowali nam panowie z REDFIRE SOFTWARE? No pewnie, że wiecie. Oczywiście chodzi o rozbieranego pokera. Ale nie napalajcie się tak jeszcze! Aby było

ciekawiej, autorzy nie umożliwili nam obejrzenia nagich panienek! „Dlaczego?" zapytacie? Ano dlatego, że tu chodzi o zupełnie inny rodzaj zboczenia, a mianowicie o tak zwane sado–macho! Tak, dziewczyny, z którymi przyjdzie nam zagrać, są skrępowane, a nawet zdarza się, że mają zakneblowane usta! Prędko dodaję, że mamy do wyboru trzy cukiereczki. To, że te panienki ręce również mają związane, nie znaczy, że łatwo z nimi wygrać. Co to, to nie! Aby zobaczyć panienkę w najbardziej kuszącej pozycji, trzeba się naprawdę sporo

nameczyć – ale warto, bo jest na co popatrzeć! Nie radzę liczyć na to, że wybranie najniższego poziomu trudności (z trzech dostępnych) załatwi sprawę – i tak prędzej zobaczycie coś w telewizji :)

Graficznie gra prezentuje się naprawdę świetnie. Otoczenie, w którym gramy, w stu procentach pasuje do klimatu gry – czuje się, że cała zabawa toczy się w sali tortur! Damy, które możemy podziwiać, mimo tego, że są tylko narysowane, prezentują się naprawdę super! Nie żartuję! Wyglądają bosko! Głos komentujący rozgrywkę również przyprawia gracza o ciarki na grzbiecie. A do tego ta muzyka rodem z filmu dla dorosłych :)

Cóż, jako bezwzględny przedstawiciel płci męskiej (niezaprzeczalnie!) muszę polecić tę grę każdemu samcowi! A jeśli jakaś samica ma trochę odmienną orientację, to czemu nie...

REDFIRE SOFTWARE
OCENA: 6/10

FISHERMAN'S PARADISE 2

Łowienie rybek to zajęcie, które się kocha lub nienawidzi. Osobiście czasem lubię pozarzucać, ale kiedy widzę grę taką jak FISHERMAN'S PARADISE 2, to ochota szybko mi przechodzi.

Może zacznę od paskudnej grafiki. Koleś, w którego się tutaj wcielamy, prezentuje się obrzydliwie – nie dość, że jego ruchy składają się maksymalnie z 10 klatek, to w dodatku wygląda, jakby miał wysypkę. Teren do wędkowania niewiele jest ładniejszy. Woda stoi praktycznie cały czas i lepiej żeby się nie poruszała. Cóż, chyba najlepiej wypada dźwięk. Sprawy nie polepsza nawet fakt, że mamy możliwość majdrowania przy sprzęcie – wybierania żyłki, haczyka itd. Złowienie ryby jest – muszę to szczerze przyznać – bardzo trudne, ale nie ze względu na to, że gra jest realistyczna. Wręcz przeciwnie! Praktycznie

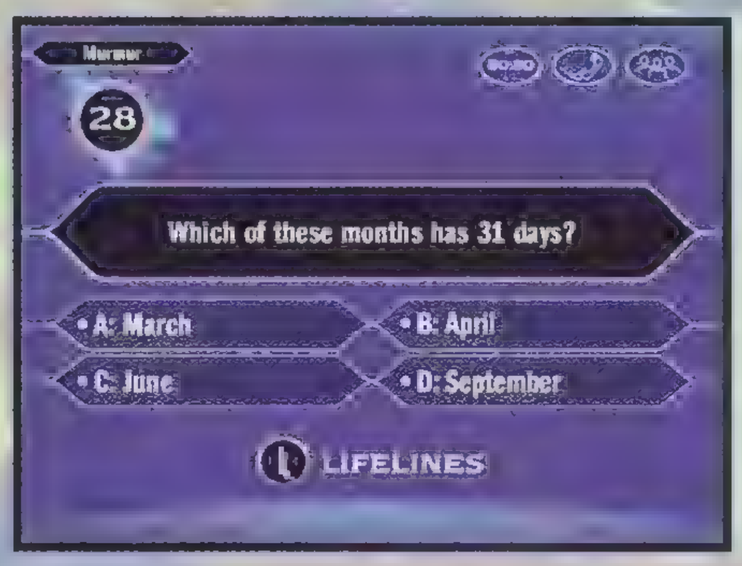
zero realizmu! Wszyscy, którzy kiedykolwiek łowili, od razu zobaczą, że tutaj praktycznie nic nie odbywa się tak jak w rzeczywistości.

Szkoda marnować więcej miejsca na ten opis. Zdecydowanie odradzam zakup! Lepiej sięgnąć po inną tego rodzaju produkcję – jest ich wiele, i to bardzo dobrych! Można też po prostu pojechać z tatą nad Wisłę :)

ALLIGATOR SOFTWARE
OCENA: 1/10

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2

Osiem miesięcy temu (czyli dokładnie w lutym) opisywałem pierwszą cześć tej gry,



opartej na znanym (nie tylko w Polsce) teleturnieju. Jakie zmiany nastąpiły od tego czasu? Zobaczcie sami!

Pierwsze co rzuciło mi się w oczy to ładniej przygotowany filmik rozpoczynający grę. To znaczy, wszystko dzieje się tak samo, tylko wygląda o wiele lepiej:) I prawdę mówiąc to tyle zmian – pewnie Was zaskoczyłem. Oczywiście pojawiły się nowe pytania, ale poza tym nic nowego. Nadal możemy grać sami lub w kilka osób. Ta sama muzyka, grafika, ci sami prowadzący – bez rewelacji. Może jest więcej zmian, jednak skoro nie zauważyłem ich podczas dwugodzinnej gry, to znaczy, że są one niewielkie i zdecydowanie nie wpływają na polepszenie zabawy.

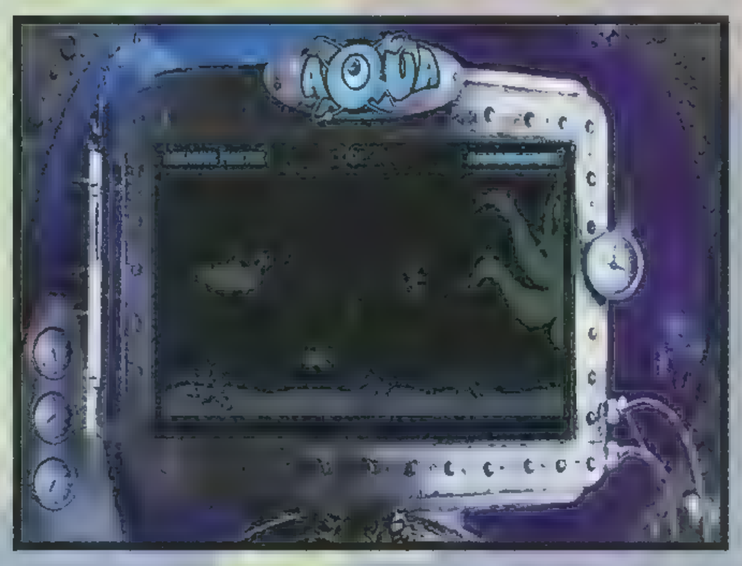
Cóż, jeśli chodzi o grywalność, to nic się nie zmieniło. Muszę niestety obniżyć ocenę, gdyż za wydanie identycznego prawie produktu należy się to jak najbardziej! Niestety, ja nie skusiłbym się na kupno drugiej części gry tylko po to, żeby mieć nowe pytania. Sądzę, że i Wy nie.

VALLEYCREST PRODUCTIONS
OCENA: 1/10

AQUARIUS FIGHTER

Pierwsze uruchomienie i... szok!!! Kurcze, u góry ekranu widnieje logo zespołu dobrze znanego fanom muzyki dyskotekowej. Patrząc na tytuł, pewnie domyślacie się, że chodzi o AQUA.

Niestety, nie będziemy walczyć tutaj o względy laleczki Barbi czy mierzyć się z Kenem o to, kto więcej wypije na imprezie. To przykre, ale rzeczywistość jest bardziej brutalna. W grze tej naszym zadaniem jest sterowanie niewielką łodzią podwodną. Obszar, po którym się nią poruszamy, również nie jest wielki. Poza tym, że pływamy sobie to w górę, to w dół i na boki, to musimy jeszcze strzelać do różnych podwodnych żyjątek – należy przy tym uważać, aby nic nie trafiło w naszą maszynę. Na końcu każdego poziomu pojawia się ogromna ośmiornica, którą najpierw trzeba skrócić o macki, a potem rozwalić jej niewinnie



wyglądającą główkę. Ostatnią rzeczą, jaką możemy tu zrobić, jest walka o najlepsze miejsce na tablicy wyników.

Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się po tej grze wiele, więc nie zaskoczył mnie fakt, że grafika nie zrzuciła mnie z krzesła. Jest – jakby to nieskomplikowanie powiedzieć – zbyt prosta jak na nasze czasy. Podobnie z dźwiękami, po trafieniu ośmiornicy – jakaś jęcząca panienka. O co chodzi? Muzyczka też wypada krucho. Kiepsko to wszystko wygląda!

Już chyba bez podsumowania domyślacie się, że zalecam omijanie tej gry szerokim łukiem lub granie tylko i wyłącznie w gumowych rękawiczkach. Chyba reklama nie za bardzo wyszła :(Finito!

UNIVERLAS MUSIC
OCENA: 1/10

Te dwie kolumny powinny pomóc Ci w początkowych fazach gry w DIABLO 2. Publikowanie pełnego poradnika, mówiącego co, gdzie i kiedy zrobić, jest raczej pozbawione sensu, albowiem gra – jak zapewne wiesz już z recenzji – została całkowicie zlokalizowana. Jeśli czegoś nie będziesz pamiętał, to po prostu przejrzyj swój dziennik zadań (standardowo ukryty pod klawiszem Q) – tam znajdziesz informacje, co powinieneś zrobić, aby wydarzenia potoczyły się dalej. Z tego poziomu możesz też ponownie odsłuchać gadki Twego aktualnego zleceniodawcy.

Główną zasadą, której musisz się trzymać (o ile nie korzystasz z cheatów ani programistycznych wpadek Blizzarda), jest to, aby przenieść całe złoto do skrytki w Obozowisku (mieście, whatever). Jest to ważne z dwóch powodów. Po pierwsze, w momencie śmierci tracisz część kasy, jaką miałeś przy sobie. Po drugie, lepiej trzymać forsę tam, gdzie jest ona najbezpieczniejsza – podczas transakcji pożądana kwota jest automatycznie przenoszona do kieszeni osoby, z którą handlujesz. Na marginesie dodam, że w DIABLO 2 nie grożą Ci straszliwe skutki inflacji. Wracając do kwestii skrytki, nie jest głupim pomysłem przechowywanie w niej zapasowego ekwipunku (mogą to być np. rzeczy, których w danym momencie nie możesz jeszcze używać). To przecież bez sensu, aby nieużywane rzeczy zajmowały Ci miejsce w plecaku. Skrytka w DIABLO 2 działa dokładnie tak, jak ta z VAMPIRE – wraz z przejściem do kolejnego aktu opowieści przechowywane w niej rzeczy zostają automatycznie przeniesione z poprzedniej krainy.

W pewnym momencie gry natkniesz się zapewne na wyposażenie, które można inkrustować drogimi kamieniami. Zanim zdecydujesz się na wsadzenie kamienia w broń lub część zbroi, poważnie się zastanów. W tym przypadku bowiem, jak coś wsadzisz, to już tego raczej nie wyjmiesz...

Tyle tytułem przykazań w życiu codziennym. Przejdźmy teraz do tego, jakie powinny być początki drogi każdego z bohaterów.

PALADYN

To moja ulubiona postać, gdyż jest bodaj najbardziej wszechstronna ze wszystkich występujących w grze. Paladyn łączy w sobie umiejętności dobrego wojownika z talentami wcale niezłego maga. Poza tym odpowiednie wykorzystywanie aur tego rycerza może być bardzo przydatne – tak w życiu, jak i w przeżyciu trudnych chwil. Podobnie jak ma się sytuacja z Barbarzyńcą, Paladyn nie ma praktycznie żadnych ograniczeń w kwestii używanego sprzętu. Chłopaki z PC Gamera opowiadali nawet o Paladynie, który zabójczo potrafił posługiwać się łukiem. Ja jednak polecałbym bardziej – przynajmniej na początku – zaopatrzenie się w jakiś miecz lub siekierę o dużej wartości bojowej oraz w tarczę (w drugim akcie znalazłem takową naszpikowaną zabójczymi kolcami – doskonała do szarżowania). Z czasem jednak, o ile będziesz nosił na grzbiecie jakiś mocny pancerz, postaraj się o broń dwuręczną. Paladyn jest na tyle żywotny, że na dalszych etapach powinien wystarczyć mu li tylko dobry płytowy pancerz.

Dobrą rzeczą w przypadku Paladyna jest to, że nie musisz ograniczać się do kupowania jakiegokolwiek ekwipunku, lecz możesz sobie nieco pofolgować. Szukaj zwłaszcza rzeczy magicznych. W pierwszym akcie przydadzą się rzeczy zwiększające Twą odporność na błyskawice, w drugim – na ogień, w trzecim zaś – na trucizny (tyczy się to w zasadzie wszystkich postaci).

Wraz z wkraczaniem na kolejne poziomy doświadczenia będziesz mógł rozdzielać punkty doświadczenia oraz uczyć się nowych rzeczy. Jeżeli chodzi o umiejętności bojowe Paladyna, warto opanować takie rzeczy, jak Pchnięcie (umiejętność ta na piątym poziomie jest zabójcza), które z czasem może awansować na Szarżę. Dobrze opanować obie te rzeczy, gdyż Szarża jest wprawdzie bardziej efektywna, jednakże ten atak możesz przeprowadzić jedynie z dystansu. Otoczony przez wraże monstra, możesz pomóc sobie Pchnięciem albo... dobrze opanowanym Zapałem. Korzystając z tej ostatniej umiejętności możesz bowiem ranić kilku przeciwników jednocześnie. Z Aur Ofensywnych musisz okiełznać wspomagającą ataki Moc – jest szczególnie przydatna, gdy u Twego boku działa drużyna. Nie sposób obyć się też bez Modlitwy (Aury Defensywne), która leczy rany tak Twoje, jak i Twoich sojuszników. Pamiętaj, że im lepiej opanujesz sztukę Modlitwy, tym szybciej będziesz mógł dochodzić do siebie...

AMAZONKA

Amazonka jest świetną wojowniczką, jednakże warto zainwestować na początku w jakiś pancerz, który uchroni jej kruche ciało przed atakami wroga. Warto wiedzieć, że Amazonka jest w stanie używać praktycznie każdego rodzaju pancerza – kwestia leży tylko we właściwym wzmocnieniu atrybutów Siły i Zręczności. Odpowiednie wartości tych kategorii umożliwiają ponadto korzystanie z lepszego rodzaju wyposażenia.

Kolejna rada, dotycząca zresztą wszystkich postaci. Jeżeli decydujesz się na korzystanie z jakiegokolwiek rodzaju broni (cokolwiek by to nie było), staraj się trzymać tego wyboru (chyba że wybitnie Ci on nie leży). Korzystając z jednego tylko rodzaju uzbrojenia, nabijasz sobie punkty doświadczenia w posługiwaniu się tą kategorią. A to procentuje.

Jeżeli decydujesz się na korzystanie z kusz i łuków, to nie mogę podać Ci w tym momencie żadnej konkretnej rady. Po prostu przestudiuj uważnie plusy i minusy każdej ze specjalnych umiejętności w tej kategorii i wybierz to, co podpowie Ci serce. Każdy ma nieco inne podejście i inny rodzaj ataku preferuje. Co zaś tyczy się włóczni i oszczepów, w pierwszej kolejności musisz okiełznać technikę Dźgnięcia. Powiem więcej – z czasem Dźgnięcie powinno stać się Twoim standardowym atakiem. Podobnie jak Zapał u Paladyna, tak działa u Amazonki Rozpędzenie. Jest to tylko jedna z bardziej zaawansowanych w kolejności, więc zainteresuj się nią raczej na dalszych etapach gry. Do perfekcji opanuj za to dwie umiejętności bierne – Omijanie i Unik, gdyż pozwolą Ci one wykpić się od ran zadawanych zarówno w walce wręcz, jak i z dystansu. Omijanie przyda Ci się zwłaszcza w trzecim akcie opowieści.

CZARODZIEJKA

Czarodziejka – tak jak Nekromanta – jest w bardzo marnej sytuacji, przynajmniej na początku rozgrywki. Zaklęcia są jeszcze słabe, a mana odnawia się powoli. W pierwszej kolejności zakup napoje regenerujące energię życiową i magiczną. Kup ich możliwie dużo – przy okazji dodajmy, że nie od rzeczy byłby jakiś rozbudowany pas, w którym będziesz mógł przechowywać najpotrzebniejsze medykamenty. Fakt, iż czarodziejka zajmuje się magią, nie oznacza wcale, że nie może korzystać z żadnych broni. Kupując różdżkę, skup się bardziej na jej magicznych właściwościach (może kup taką, która daje Ci pewną ochronę przed wrażymi zaklęciami?) aniżeli przydatności bojowej. Podobnie w przypadku wyboru pancerza, aczkolwiek tu wybór jest nieco trudniejszy. Z jednej strony szukaj takiego, który nie pozwoli Cię zranić, z drugiej zaś – musisz załatwić sobie zbroję, która skutecznie wspomagać będzie Twoją energię magiczną.

Dlatego też jednym z pierwszych Zaklęć Ognia koniecznych do opanowania powinno być Ciepło. Dzięki temu Twoja mana będzie szybciej się odnawiać. Dobrą bronią ofensywną jest Ognisty Piorun, zaś gdy Piorun ewoluuje w Ognistą Kulę, niewielu przeciwników zniesie Twoje ataki. W kategorii Zaklęcia Błyskawic polecam szczególnie Wiązkę Błyskawic jako czar ofensywny oraz Teleport jako ostatnią szansę ratunku. Gdy poczujesz, że śmierć się zbliża, teleportuj się ze środka okrążenia przeciwników i odszukaj szybko Księgę Miejskiego Portalu. W mieście zaleczysz rany. Doskonałą ochronę daje zaś Zbroja Mrozu (kategoria Zaklęcia Zimna). Gdy odpowiednio wyuczysz się tego zaklęcia, będziesz praktycznie nietykalny. Zbroja, nie dość że daje całkiem konkretną premię do wyboru postaci, to za-

DIABLO 2

mraża każdego przeciwnika, który ośmieli się Cię trafić.

BARBARZYŃCA

Ten facet jest świetny. Wojownik z pierwszego DIABLO nie nadaje się nawet do tego, aby za diabelskim odpowiednikiem Conana nosić kije do golfa. Barbarzyńca nie jest wcale takim bezmyślnym brutalem, na jakiego wygląda, aczkolwiek nie da się ukryć, że ma siłę za pięciu i zdrowie za czterech. Jeżeli nie lubisz używać zaklęć, jest to postać stworzona dla Ciebie. Z racji wysokich współczynników, takich jak Siła, Wytrzymałość czy Żywotność, wojownik ten może korzystać bodaj z każdego dostępnego w grze pancerza i broni. Z racji tego, że Barbarzyńca walczy przede wszystkim w zwarciu, noszony przez niego pancerz powinien dawać mu pewną odporność na ataki ogniem, błyskawicami czy truciznami. W momencie gdy opanujesz Podwójne Uderzenie (o tym za chwilę), możesz zapomnieć o tarczy. Znacznie fajniej uskuteczniać młóckę na dwa cepy. Z drugiej strony, to właśnie Barbarzyńca zdaje się być stworzony do korzystania z ciężkich, topornych broni dwuręcznych.

W zależności od tego, na jaką broń się zdecydujesz, powinieneś osiągnąć mistrzostwo we władaniu nią. Mistrzostwo jest umiejętnością bierną, co w praktyce oznacza, że mając ją opanowaną i tak będziesz z niej korzystał, choćby nie wiem, co się działo. Co zaś tyczy się umiejętności bojowych, to w pierwszej kolejności polecam Ci takie rzeczy, jak Odrzucanie oraz Ogłuszenie. W obu przypadkach chodzi bardziej o unieszkodliwienie wroga, aniżeli o jego faktyczne uśmiercenie. Wiedz jednak, że o ile w przypadku silnych jednostek użycie jednej z tych zdolności daje Ci po prostu nieco czasu, tyle w przypadku słabeuszy (np. Upadłych) to samo działanie kończy się z reguły śmiercią. Oczywiście, ich śmiercią, a nie Twoją. Wróćmy do sedna sprawy. Dobrą zdolnością jest Podwójne Uderzenie – dzięki niemu możesz korzystać jednocześnie z dwóch broni. Chyba nie muszę Ci tłumaczyć, dlaczego talent ten w życiu się przydaje... Co jeszcze? Ach, fakt! pozostała nam jeszcze kategoria Zawołań Bitewnych. Niezwykle przydatną umiejętnością jest Odnajdywanie Mikstur ze zwłok przeciwników. Opanowanie tej kwestii zaoszczędzi Ci męczących i na dłuższą metę dość uciążliwych powrotów do miasta po nowy zapas medykamentów. Tyle na początek. Te rzeczy musisz mieć w jednym palcu.

NEKROMANTA

Dobrze wyszkolony Nekromanta to morderca niewiniątek, winnych, wszystkich żywych i (choć brzmi to paradoksalnie) większości martwych. Nie chciałbyś spotkać tego gościa ani w ciemnej uliczce, ani w żadnej innej uliczce. Ty jednak chcesz prowadzić Nekromantę od samego początku – jeszcze wtedy, gdy jest on bardzo słaby. Dlatego musisz zainwestować w dobrą zbroję (lub ją zdobyć) z obowiązkową magiczną ochroną. Co zaś tyczy się uzbrojenia, stanowczo odradzam korzystania z broni dwuręcznej. Znacznie zdrowszą taktyką jest zaopatrzenie się jakąś buławę (ewentualnie miecz) oraz bardzo mocną tarczę. Nie możesz zapominać, że grając tą postacią, potrzebujesz tak dużo ochrony, ile jest to tylko możliwe.

Świetnymi zaklęciami Nekromanty są: Ożywienie Szkieletu (po jednym szkielecie na każdy poziom tej umiejętności), Ożywienie Maga–Szkieletu oraz Gliniany Golem. Czary te tworzą wojowników, którzy całą brudną robotę odwalają za Ciebie. Nie jest także od rzeczy (lecz dopiero w późniejszych etapach gry) osiągnięcie Mistrzostwa we władaniu tymi ożywieńcami. Dość znacznie poprawia to jakość bojową Twoich sług. To były Zaklęcia Przywołania. Jeżeli zaś chcesz zająć się Zaklęciami Trucizn i Kości, to w pierwszej kolejności opanuj Wybuch Zwłok. Zacny jest czar, dlatego inwestuj w niego jak najwięcej punktów doświadczenia. Warto pamiętać, że siła wybuchu zwłok zależy od tego, do kogo owo ścierwo należało. Dlatego też w pierwszej kolejności rozwalaj najsilniejsze bestie, zaś ich zwłokami bombarduj pomniejsze monstra. Przydatne są także Zęby (broń dobra na dystans) oraz Zbroja z Kości. Zbroja ta nie pochłania zbyt wiele cennej energii magicznej, a jej użyteczność okazała się już nieraz po prostu niezrównana.

Mimo iż Klątwy są całkiem niezłe, jakoś nie jestem przekonany do korzystania z nich. Powód jest jeden. W dalszych etapach gry spotykać będziesz coraz więcej potworów odpornych na magię, toteż rzucane przez Ciebie uroki niekoniecznie mogą zadziałać. Tak czy inaczej, nader skuteczną klątwą jest Zamęt (ta nazwa jest tak oczywista, że nie muszę jej chyba wyjaśniać).

To wszystko, co musisz wiedzieć, aby dobrze rozpocząć DIABLO 2. Pamiętaj, że błędy popełnione na pierwszym etapie gry zemszczą się później. Wówczas nawet płacz i zgrzytanie zębów niewiele pomogą.

PORADNIK MAŁEGO OSZUSTA

Niewiele osób wie, że DIABLO 2 można uruchomić w uroczym oknie.

Jeszcze mniej osób ma świadomość, że dokonanie tego bohaterskiego czynu jest banalnie proste. Wystarczy dodać linię „–w" do skrótu gry. Założywszy, że grę zainstalowałeś w katalogu C:\Diablo2\, efekt końcowy powinien wyglądać tak: „C:\Diablo 2\Diablo II.exe" –w

Blizzard nie uniknął całkiem niezłej wpadki. Jeżeli chcesz ułatwić sobie życie, możesz z niej skorzystać – nie będzie to wcale oszustwem! Gdy zginiesz, zapisz grę, po czym ponownie uruchom DIABLO 2. Teraz, standardowo, rozpoczniesz w Obozowisku (mieście, whatever...), zaś obok swojej postaci znajdziesz własne zwłoki.

Kolejna wizyta na stronach Adrenaline Vault zaowocowała nową porcją wiedzy tajemnej. Oto i ona... W DIABLO 2 istnieje tajny poziom! W DIABLO 2 istnieje słynny Secret Cow Level! Aby do niego dotrzeć, potrzebujesz kilku rzeczy:

1. Musisz zdobyć nogę Wirta (znajdziesz ją w ruinach Tristram).
2. Musisz ukończyć grę (heh, to drastycznie zmniejsza liczbę osób, które odwiedzą Tajny Poziom z Krowami).
3. Nie od rzeczy byłaby Księga Miejskiego Portalu.
4. Przydałaby się też Kostka Horadrimów (naprawdę!).

Po ukończeniu gry ruszaj do Obozowiska Łotrzyc z pierwszego aktu. Nogę Wirta i Księgę Portalu (to działa z różnymi ilościami zwojów) wsadź do kostki Horadrimów i transmutuj. Artefakty powinny zniknąć, a gdy zamkniesz okno inwentarza, przed Tobą powinien lśnić czerwony portal. Wejdź do niego i „trzymając w ręku kamień zielony, popatrz jak wszystko zostaje w tyle...".

Anzelmo von Dirt
PS. ciąg dalszy za miesiąc

Blizzard
www.blizzard.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Generał wroga spanikował

Słodki smak zwycięstwa

SHOGUN nie znalazł w prasie polskiej właściwego mu miejsca. Nie jest to może gra wszechczasów ani nawet gra bardzo wybitna, ale koncepcja i dwupoziomowość rozgrywki zasługują na uznanie. Słabym punktem jest tu dyplomacja – element, który nie został dobrze rozwiązany w żadnej z gier.

Poza tymi drobiazgami gra jest świetna, długotrwała i nie nudząca po pierwszym dniu. W SHOGUNIE trzeba naprawdę liczyć i kombinować, a to już są najwyższej próby znamiona dobrej strategii. Mało tego, system dwupoziomowy (strategia i taktyka) wymusza zupełnie inne myślenie na graczu – budowa armii i dobór jednostek nie jest tu tylko prostym wyliczeniem punktów czy wskaźników. Nabywamy wojowników, którymi będziemy dowodzić na realnym polu walki.

Idąc dalej, starając się oddać rzeczywistość średniowiecznej Japonii, autorzy gry utrudnili życie gracza jeszcze bardziej. Tak naprawdę w SHOGUNIE nie chodzi o wystawianie tysięcy zbrojnych, kupowanie lepszych broni czy zalewanie wroga kawalerią. Podstawą wszystkiego jest ekonomia, czyli – w uproszczeniu – ilość zebranego ryżu, który pozwala na wystawianie jednostek, utrzymanie ich oraz stawianie zamków i innych budowli.

STRATEGIA I EKONOMIA

W SHOGUNIE wojna jest więc wypadkową możliwości ekonomicznych. Kto ma więcej ryżu, ten w perspektywie ma większe szanse na wygraną. Stąd tyle cyfr w ramkach i tabelkach tego poradnika. Cóż zrobić. Nawet jeżeli wystawisz świetną armię, to w pierwszych kilku bitwach – nawet tych zwycięskich – poniesie ona straszliwe straty. I wtedy trzeba mieć rezerwy, by uzupełnić szeregi. Ponadto aby utrzymać sporą armię, trzeba mieć ryż, by żywić darmozjadów.

I tu dochodzimy do samego nerwu gry – podstawowego równania, bez zrozumienia którego nie będziemy odnosić zwycięstw. By zabezpieczyć własne prowincje przed sąsiadami i buntami poddanych, musimy wystawić oddziały zbrojne. Ale ich wyżywienie kosztuje sporo ryżu. Generalnie: 1 człowiek = 1 koku ryżu. Stąd armie obronne nie mogą być zbyt duże. Przeżerająca wszystkie zbiory armia spowoduje, że staniemy w kropce (można podnieść podatki, ale to może wywołać bunt wśród chłopstwa). Nie będziemy mogli rozwijać własnych prowincji, by produkowały więcej ryżu, oraz nie będziemy stawiać budowli, które pozwalają na wystawianie lepszych jednostek. I cóż nam przyjdzie z dużej armii, gdy w 2–3 sezony nasi sąsiedzi będą mieli lepsze i większe armie, mimo że startowali z dużo gorszych pozycji.

Stąd wynika wniosek, że dużą armię należy wystawić tylko do celów agresji – na dodatek przemyślanej i jasno wytyczonej. Nasza zdobycz będzie bowiem okupiona dużymi stratami. Jej dochód musi być znaczny. Najlepiej by posiadała dodatkowe walory, nie mówiąc o pokładach złota lub srebra. W grze nasze zwycięstwo i nowe zyski są klęską wroga i umniejszeniem jego dochodów. Dlatego najlepiej uderzyć tuż przed jesienią, gdy są zbierane plony. Uzyskamy wtedy zysk, a ewentualne cofnięcie się przed kontratakiem wroga nie będzie tak bolesne.

PROWINCJE

Każda z występujących w grze prowincji przynosi określony dochód. Uzyskuje się go z chłopów (uprawa poletek ryżowych) i działalności gospodarczej (porty, kopalnie). Zbiory i rozliczenie z poborcami podatków mają miejsce jesienią. Bazowo w każdej prowincji dochód przynoszą chłopi. Poprzez rozbudowę poletek można zwiększać wydajność pól aż do 100% przebicia pierwotnej kwoty koku, ale to kosztuje. Pełna rozbudowa pola kosztuje 3 100 koku ryżu i trwa 42 pory roku, czyli ponad 10 lat!

Szybszą metodą jest budowa portu. Trwa to co prawda 10 pór roku i kosztuje 1 500 koku ryżu, ale po 2,5 roku mamy pewne 200 koku ryżu jako podatek z handlu morskiego. Z każdego portu! Jeszcze lepsze efekty daje budowa kopalń. Tak jak w rzeczywistej Japonii, ten kto ma na początku kopalnie na swoim terytorium, ten ma przewagę. Ich budowa kosztuje 1 000 koku ryżu i trwa tylko 2 lata (8 pór roku). Za to kopalnia złota przynosi dochód roczny 600 koku, srebra – 400 koku, a miedzi – 200 koku.

Gdy zamiast zamku mamy wybudowaną cytadelę (czyli lepszą kontrolę prowincji), możemy za 1 000 koku w 8 pór roku rozbudować kopalnie i podwoić swe dochody. Jak widać, warto inwestować powoli i rozważnie. Nie ma co nastawiać się na szybkie zwycięstwo. Nawet jeżeli pokonasz jednego dajmio, osłabisz swoją armię. A sąsiedzi tylko czekają, by rozszarpać twoją dziedzinę. Jeżeli komputer wyczuje, że osłabiłeś swoje prowincje, to nawet pomimo przymierza z tobą – natychmiast zaatakuje.

Dlatego trzeba myśleć perspektywicznie i równomiernie rozbudowywać potencjał militarny oraz gospodarczy. Trzeba pamiętać, że bywają okresy nieurodzaju, które zachwieją na rok lub dwa całymi wyliczeniami.

PORÓWNANIE POTENCJAŁU KLANÓW

Zanim wybierzemy klan w walce o władzę nad Japonią, warto porównać ich możliwości finansowe, przyjmując, że każdy z nich będzie ograniczał się przez kilka lat do początkowego obszaru. Zobaczmy, jakie możliwości daje każdemu z klanów ich początkowe rozstawienie.

Nazwa klanu	Dochód początkowy (kolejność)	Kopalnie (kolejność)	Porty (budowa wszystkich możliwych)	Rolnictwo dodatkowo (zakładamy wzrost 20%)	Dochód maksymalny
SHIMAZU	1 194 (6)	–	1 400	238	2 832 (7)
MORI	1 163 (7)	400	1 400	232	3 195 (5)
ODA	2 480 (1)	–	600	496	3 576 (4)
TAKEDA	1 727 (5)	1 000	600	265	3 592 (3)
IMAGAWA	1 947 (4)	–	800	309	3 056 (6)
HOJO	2 360 (2)	200	800	472	3 832 (2)
UESUGI	2 040 (3)	1 000	800	408	4 248 (1)

Jak widać, z poszczególnych pozycji rodów bezczynność najbardziej szkodzi klanowi Imagawa, Oda (ale jeśli chodzi o liczby bezwzględne, może spać spokojnie) i Shimazu. Bez nerwów czekać na rozwój wypadków mogą klany Hojo i Uesugi. Takeda i Mori muszą na początku mocno kontrolować sąsiadów, by nie zostać w tyle.

Reasumując, najbardziej agresywnym rodem powinien być klan Oda. Im szybciej zaatakuje, tym pewniej zachowa pierwszą pozycję. Tym bardziej, że pozycja Hojo i Uesugi przy zachowaniu wzajemnego pokoju wydaje się nie zagrożona.

SHOGUN TOTAL WAR

W związku z tym balansowaniem na linie gracz musi przyswoić sobie zasadę, która obowiązuje w SHOGUNIE, a nie dotyczy RTS–ów. Nie trzeba budować wszystkiego w każdej prowincji! Więcej, przez długi czas nawet jeślibyśmy chcieli, to i tak nie starczy nam ryżu.

BUDOWLE

Standardowo w każdej prowincji minimum powinien stanowić mały zamek. Umożliwia on lepszą kontrolę nad ludnością (większa lojalność) i stawianie podstawowych budynków. Na samym początku należy określić strategię – gdzie będziemy się bronić, a gdzie atakować. W zależności od tego wybieramy prowincje bezpieczne, w których rozbudujemy rolnictwo i handel – by zwiększały dochód. W prowincjach leżących na kierunku naszej przyszłej ekspansji należy zbudować dojo włóczników i łuczników.

Budowle wojskowe warto zresztą budować w rejonach, gdzie są złoża rudy. Wtedy można postawić zbrojownię, a następnie warsztat płatnerza, dzięki czemu będziemy mogli lepiej wyposażyć swe oddziały. Przy tak oszczędnym rozmieszczaniu budowli na planszy należy starannie planować budowę portów. To nie tylko źródło dodatkowego dochodu, ale także możliwość szybkiego przerzutu wojsk.

W grze występują budowle, które można stawiać pojedynczo na całym obszarze naszego księstwa. Są to wszelkiego rodzaje domy, które umożliwiają szkolenie wywiadowców, ninja, gejsze, shinobi itp. Asy wywiadu kosztują sporo, więc nie muszą być produkowani w każdej prowincji. Co innego dojo włóczników i łuczników. W dalszej części gry, gdy tylko nasz dochód wzrośnie, możemy pobudować je w kilku newralgicznych punktach planszy. Na tym etapie pojedynczo zaczną natomiast występować dojo specjalistyczne – kawalerii, szermierzy itp.

Rozbudowa budowli, ich unowocześnianie jest wskazane, ale sporo kosztuje. Warto więc się zastanowić. Jeżeli nieźle idzie nam na realnym polu walki, możemy sobie darować rozbudowę dojo włóczników i łuczników czy też budowę świątyń i wystawianie mnichów. Doświadczony dowódca poradzi sobie w bitwie z gorzej wyszkolonymi i wyposażonymi wojownikami. Zaoszczędzony ryż warto raczej przeznaczyć na wyżywienie kilku jednostek więcej. Przy dobrej taktyce armia może składać się z samych pikinierów i łuczników. A to już duża oszczędność.

ŚCIEŻKI KLANÓW

W SHOGUNIE ekonomia decyduje o wszystkim, nie można jednak nie dostrzegać, że zróżnicowanie prowincji i ich wzajemne położenie na planszy umożliwia wymyślanie przeróżnych strategii. Dochodzi do tego specyfika każdego z klanów, która tworzy tło morderczej rozgrywki. Jak zacząć grę każdym z klanów i jak zaplanować działania, to w wielkim skrócie opisujemy poniżej (warto przy własnych planach korzystać z naszych tabelek).

Najsłabszym klanem, biorąc pod uwagę położenie, jest klan MORI. Położony pomiędzy licznymi sąsiadami, ma jedno pierwszoplanowe zadanie. Zająć trzy prowincje klanu TAKEDA, które wcinają się w bok obszaru MORI. Następnym naturalnym celem jest podbicie buntowniczych obszarów na wyspie Shikoku. Po jej opanowaniu przychodzi czas na SHIMAZU, zielony klan z wyspy Kyushu. Dalsze kierunki ekspansji wiodą przez obszary ODA, o ile jeszcze taki klan będzie istniał. Jest jeszcze inny wariant – gdy gracz jest pewien, że SHIMAZU nie zaatakuje. Wtedy należy uderzyć na ziemie ODA. Ale bez ziem SHIMAZU i bezpiecznych tyłów to bardzo nieostrożne zagranie.

Bardziej jednoznaczna jest droga do pozycji shoguna klanu SHIMAZU. Jego pierwszym celem są trzy prowincje IMAGAWA, uplasowane na zachodzie Kyushu. Po ich podbiciu atak powinien zostać skierowany na wyspę Shikoku. To zaś prowadzi nieuchronnie do starcia z klanem MORI. Warto wejść w układy z ODA lub TAKEDA i wyciąć w pień czerwony klan. Oczywiście kontrolując zdobycze sojuszników i dbając, by to oni ponosili straty w wojnie z MORI. Dalszym kierunkiem ekspansji są ziemie ODA. I dalej jak w przypadku MORI – na wschód.

Kluczową pozycję w Japonii zajmuje klan ODA. Jego prowincje otaczają stolicę Kyoto. Poza tym każdy, kto będzie chciał podbić Japonię, natknie się w połowie drogi na żółte sztandary wojsk tego najbogatszego na początku gry klanu. Ta środkowa pozycja ma swoje dobre i złe strony. Złe, bo wrogów jest sporo i istnieje zagrożenie walką na dwa fronty. Dobre, bo można wybrać kierunek ekspansji w zależności od kondycji sąsiadów. Pierwszą ofiarą tego klanu powinna być prowincja Yamashiro. Zdobywamy poparcie cesarza i lepszy honor wojsk. Następnie podbijamy trzy prowincje IMAGAWA. Kolejne kroki zależą od sytuacji. Naszym łupem równie dobrze może stać się zarówno klan TAKEDA, jak i MORI. W każdym razie z jednym z nich warto zawrzeć pokój, pamiętając jednak, że w tej grze tylko słabsi dotrzymują sojuszy. Generalnie stwierdzić jednak należy, że naturalnym kierunkiem ekspansji jest wschód. Pobicie HOJO, TAKEDA i UESUGI powoduje, że zapanowanie nad całym krajem jest tylko kwestią czasu.

Ukochanym klanem wielu widzów filmu „Kagemusha" jest klan TAKEDA. Niestety, w tej grze startuje on w bardzo niekorzystnej sytuacji. Tak naprawdę jedyną sensowną decyzją jest zostawienie minimalnych sił w Kai, przerzucenie dajmio z główną armią do Aki i zmłócenie klanu MORI (w rzeczywistości posiadłości TAKEDA nie graniczyły z MORI). Następnie, jeżeli jeszcze posiadamy Kai, należy zniszczyć IMAGAWA i UESUGI. W sytuacji gdy Kai padło, posuwamy się szlakiem nakreślonym dla klanu MORI.

W równie niekorzystnej sytuacji co TAKEDA znajduje się klan IMAGAWA. Ziemie rozrzucone w dwóch punktach Japonii wyznaczają strategię gracza. Można skupić się na ziemiach zachodnich i zniszczyć SHIMAZU, a następnie MORI. Można jednak pozostać na wschodzie i zniszczyć klan TAKEDA (również rozproszony). Jednak na wschodzie gracz natyka się natychmiast na siły UESUGI, HOJO i ODA. Najmniejszych szans na przeżycie w starciu z tymi gigantami finansowymi. Wydaje się więc, że kierunek zachodni to jest to.

Klan HOJO znajduje się w dość komfortowej sytuacji. Jeżeli tylko nie zaatakuje go TAKEDA lub UESUGI, HOJO przetrwa ze swą niewielką armią początkową fazę gry. Duże środki finansowe powinny być przeznaczone na rozwój gospodarczy i wybudowanie najlepszych jednostek piechoty – mnichów. Pierwszym łupem powinny być ziemie TAKEDA, o ile klan ten nie umocnił się już po zniszczeniu IMAGAWA. Po TAKEDA przychodzi czas na UESUGI. Rozbicie jego imperium otwiera nam drogę do ekspansji na ziemie ODA poprzez centralną Japonię, ale także przez wyspę Sado i niezależne prowincje. Pokonanie klanu ODA będzie dla nas znakiem sukcesu, bowiem kto dochodzi w grze do jego ziem i niszczy jego wojska, ma zazwyczaj wystarczające siły do zniszczenia reszty klanów.

Ostatnim z klanów jest UESUGI. Ten powinien zastosować starą chińską zasadę: cofnąć się, by powrócić i wygrać. Dwie najbardziej wysunięte na zachód prowincje wydają się nie do obrony. Lepiej skupić siły we wschodnich prowincjach, rozwinąć gospodarkę i uderzyć. Jeżeli HOJO zaatakuje klan TAKEDA, poczekajmy, aż zwiąże swe siły i oddali się od swoich rodzimych prowincji. Szybki atak, kilka zdecydowanych bitew i możemy myśleć o ziemiach TAKEDA i IMAGAWA. Następnym łupem staną się ziemie klanu... ODA, a dalej już znacie.

DOBÓR JEDNOSTEK

Strategia strategią, ale jedna przegrana bitwa może odmienić los rozgrywki. Dlatego tak ważne jest odpowiednie skomponowanie armii. Na początku wybór i możliwości produkcyjne będą niewielkie. Trzeba jednak pamiętać o tym, że dobre połączenie zwykłych włóczników i łuczników przy dobrej taktyce często wystarcza. Złotą zasadą jest, by na dwa oddziały włóczników przypadał jeden oddział łuczników.

Rodzaj jednostki	Koszt przy 60 ludz.	Koszt przy 120 ludz.
Ciężka kawaleria	450	900
Kawaleria yari	375	750
Konni łucznicy	375	750
Mnisi	500	1 000
Naginata	400	800
No–daichi	300	600
Yari samuraje	200	400
Łucznicy	300	600
Ashigaru	100	200

W grze poprzez Menu opcji można ustawić wielkość oddziału bazowego. Nie jest to, jak chcą autorzy, tylko zabieg poprawiający szybkość komputera w bitwie (mniejszy oddział – mniej liczenia). Otóż oddział 120–osobowy wystawia się przez 2 pory roku, a nie jedną. Ponadto kosztuje on dwukrotnie więcej (porównaj tabelkę). Tworzy to nową jakość na początku kampanii. Komputer nie ma możliwości wystawienia sporej liczby niedużych oddziałów w szybkim czasie. Trzeba teraz staranniej planować. Zamiast dwóch różnorodnych oddziałów wystawionych w dwie pory roku, możemy wystawić tylko jeden jednorodny od-

dział za większą kasę. To hamuje zabójczy wyścig zbrojeń. Warto więc włączyć tę opcję. Mamy nową grę.

Wracając do komponowania armii, z doświadczenia rozegranych kilkuset bitewek, mogę stwierdzić, że wszystkie te oddziały no–daichi, naginata czy nawet mnisi są przereklamowani. Kosztują dużo. Owszem, powodują niezłe straty u przeciwnika, ale przy odpowiednim przygotowaniu i starannej obronie inne oddziały są równie skuteczne. Dlatego wystarczy, żeby nasza armia posiadała 4–8 oddziałów włóczników, 2–4 oddziały łuczników i jakiś oddział lub dwa przełamania (kawaleria, no–daichi, mnisi itp.).

BITWA I STRATEGIA

Z tak przygotowaną armią (na początku niezbyt liczną) wybieramy cel ataku. Najlepiej żeby była to wartościowa prowincja (warta krwi i ryżu na nią zużytych), do której nie dotrą na czas bitwy posiłki wroga. Gdy się bronimy, ta zasada pozwala nam stosować swoistą strategię obronną (warto poczytać książkę niejakiego Luttwaka o strategii starożytnego Rzymu). Otóż w granicznych prowincjach utrzymujemy liche garnizony, natomiast w głębi obszaru trzymamy potężną armię odwodową, która wyprze każdego agresora. Strategia ta sprawdza się przede wszystkim na początku gry, gdy oddziałów mamy niewiele, a straty budynków w prowincji nie będą zbyt dotkliwe.

W zasadzie poszczególne prowincje nie różnią się między sobą, jeżeli chodzi o teren pola bitwy. Jedynym wyjątkiem są prowincje, w których są rzeki. Powiedzmy od razu. Jeżeli nie musisz – nie atakuj. Jeżeli nie masz przewagi – nie atakuj. Jeżeli już atakujesz – weź osobisty udział w batalii. Przy automatycznej symulacji komputer zazwyczaj spowoduje klęskę twoich oddziałów. Równie ryzykowne jest doprowadzenie do szturmu obleganego zamku przeciwnika.

Szturm ma charakter wykrwawiającej jatki, walka odbywa się w bramie

WYKAZ PROWINCJI

PROWINCJA	ZAMEK (nazwa po wybudowaniu)	DOCHÓD ROLNY	KOPALNIA	INNE	TEREN
Satsuma (S)	Kagoshima	180		no–daichi mają wyższy honor	górzysta
Osumi (S)	Kanoya	175	–	–	górzysta
Hyuga (S)	Obi	174	–	–	górzysta
Higo (S)	Udo	178	–	–	górzysta
Bungo (S)	Usuki	120	–	–	górzysta
Chikugo (I)	Yanagawa	320	–	–	rzeka
Buzen (S)	Moji	228	–	–	nizinna
Hizen (I)	Nagasaki	408	–	tańszy port, port	nizinna
Chikuzen (I)	Fukuoka	304	–		nizinna
Nagato (S)	Hagi	139	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Suo (M)	Iwakuni	139	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Iyo	Itashima	220	miedź	–	górzysta
Tosa	Kochi	240	–	ashigaru – wyższy honor	górzysta
Iwami (M)	Gotsu	120	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Aki (T)	Hiroshima	153	srebro	ruda żelaza – zbrojownia, port	górzysta
Izumo (M)	Matsue	143	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Bingo (T)	Takiyama	130	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Sanuki	Takamatsu	380	–	–	nizinna
Awa	Tokushima	180	–	–	rzeka
Hoki (M)	Kurayoshi	103	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Bitchu (T)	Takamatsu	314	–	–	rzeka
Mimasaka (M)	Tsuyama	123	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Bizen (M)	Okayama	190	–	tańszy port	nizinna
Awaji	Sumoto	60	–	uboga gleba	nizinna
Inaba (M)	Tottori	125	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Harima (M)	Himeji	220	srebro	tańszy port	nizinna
Kawachi (O)	Osaka	420	–	–	rzeka
Kii (O)	Ota	270	–	mnisi – wyższy honor	górzysta
Tajima	Toyooka	95	–	shinobi – wyższy honor	górzysta
Tamba (O)	Yagami	220	–		górzysta
Yamashiro	Kyoto	350	–	żołnierze – wyższy honor, siedziba cesarza	nizinna
Yamato (O)	Nara	202	–	–	górzysta
Wakasa (O)	Maruoka	103	–	–	nizinna
Omi (O)	Hikone	235	–	ruda żelaza – zbrojownia	nizinna
Iga (O)	Iga–Ueno	120	–	ruda żelaza – zbrojownia, ninja – wyższy honor	górzysta
Ise	Nagashima	440	–	–	nizinna
Echizen	Ichijo ga dani	280	–	–	górzysta
Mino (O)	Inabayama	260	–	ruda żelaza – zbrojownia	górzysta
Owari (O)	Inuyama	650	–	ashigaru – wyższy honor	rzeka
Mikawa (I)	Okazaki	260	–	–	rzeka
Kaga	Kanazawa	200	–	mnisi – wyższy honor	górzysta
Hida (U)	Takayama	120	–	–	górzysta
Totomi (I)	Hamamatsu	155	–	łucznicy – wyższy honor, port	nizinna
Noto	Nanao	100	–	–	nizinna
Etchu	Matsukura	220		–	nizinna
Shinano (U)	Fukashi	340	–	ruda żelaza – zbrojownia, jeździec – wyższy honor	górzysta
Suruga (I)	Fujigawa	100	–	–	nizinna
Kai (T)	Kofu	200	złoto	–	górzysta
Izu (T)	Shimoda	70	–	–	nizinna
Sagami (T)	Odawara	460		port	nizinna
Echigo (U)	Otate	420	srebro	–	rzeka
Kozuke (H)	Minowa	410	–	–	górzysta
Musashi (H)	Edo	640	–	–	rzeka
Shimosa (H)	Konodai	290	–	–	rzeka
Kazusa (H)	Mifunedai	190	–	dyplomaci – wyższy honor	nizinna
Dewa (U)	Yamagata	400	złoto	–	górzysta
Mutsu (U)	Sendai	600	–	–	górzysta
Shimotsuke (H)	Aizu	210	miedź	–	nizinna
Hitachi (H)	Hitachi	620	–	ruda żelaza – zbrojownia	nizinna
Sado (U)	Ogi	160	–	ruda żelaza – zbrojownia	nizinna

KLANY

SHIMAZU
Dajmio – Shimazu Takahisa
W powszechnym mniemaniu jest to bardzo słaby klan, powinien wykorzystać tę złudne przekonanie u wrogów, by zbudować swe siły i zniszczyć IMAGAWA oraz MORI.
Siły początkowe: 3 jednostki samurajów yari, 3 łuczników, 2 yari ashigaru.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia samurajów no–dachi.
Liczba prowincji: 7. Obszar zwarty, łatwy do obrony.
Główny przeciwnik na początku – Mori.

MORI
Dajmio – Mori Motonari
W trakcie gry wykazuje dużą chęć ekspansji, ale jego wojska często dostają łupnia.
Siły początkowe: 5 jednostek samurajów yari, 5 łuczników, 4 yari ashigaru.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia mnichów–wojowników.
Liczba prowincji: 8. Obszar bardzo rozciągnięty i trudny do obrony – wielu potencjalnych agresorów.
Główny przeciwnik na początku – Takeda.

ODA
Dajmio – Oda Nobuhide
Bardzo silny przeciwnik. Języczek u wagi całego systemu politycznego w grze. Kto pokona ten klan, ma władzę nad Japonią w ręku.
Siły początkowe: 10 jednostek yari ashigaru, 6 łuczników.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia yari ashigaru.
Liczba prowincji: 9. Obszar zwarty, ale z buntownikami wewnątrz.
Główny przeciwnik na początku – Yamashiro (siedziba cesarza).

IMAGAWA
Dajmio – Imagawa Yoshimoto
To dziwne, ale wszyscy się upierają, by zaraz na początku gry wyeliminować ten klan z walki. Jeżeli jednak przetrwa, potrafi pokazać zęby.
Siły początkowe: 6 jednostek łuczników, 6 samurajów yari, 2 ninja.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia ninja i shinobi.
Liczba prowincji: 6. Dwa oddzielne obszary, wschodni nie do obrony.
Główny przeciwnik na początku – Shimazu przy ekspansji na zachodzie.

TAKEDA
Dajmio – Takeda Nobutora
Dzięki rozproszeniu terytoriów w grze nie tak silny jak w rzeczywistości. Imię jednak budzi grozę, więc każdy czuje się w obowiązku podciąć mu skrzydła.
Siły początkowe: 4 jednostki samurajów yari, 1 łuczników, 3 konnych łuczników, 3 kawalerii yari.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia kawalerii.
Liczba prowincji: 6. Dwa oddzielne obszary, wschodni bardzo zagrożony.
Główny przeciwnik na początku – w zależności od strategii Mori albo Imagawa.

HOJO
Dajmio – Hojo Ujitsuna
Świetni gospodarze, jeżeli tylko przetrwają początek gry, mogą upomnieć się o dawno utracony shogunat.
Siły początkowe: 2 jednostki samurajów yari, 4 łuczników, 2 yari ashigaru.
Specjalizacja: niższe koszty budowy zamków.
Liczba prowincji: 6. Obszar zwarty, łatwy do obrony (m.in. rzeki).
Główny przeciwnik na początku – Uesugi.

UESUGI
Dajmio – Uesugi Tomooki
Skazany na walkę z klanem TAKEDA i HOJO, bardzo silnymi przeciwnikami, ma małe szanse na odparcie ewentualnej agresji klanu ODA.
Siły początkowe: 3 jednostki samurajów yari, 4 łuczników, 2 yari ashigaru.
Specjalizacja: niższe koszty szkolenia łuczników.
Liczba prowincji: 6. Obszar rozciągnięty.
Główny przeciwnik na początku – w zależności od sytuacji Takeda albo Hojo.

przy ostrzale ze strony łuczników lub strzelców wroga. Nasza przewaga umożliwia jedynie ponawianie ataków. W bramie natomiast walka odbywa się jeden oddział na jeden oddział. Ten krwawy charakter boju o zamek (im większy, tym lepiej dla nas) uczy nas, że w dużym zamku, fortecy lub cytadeli warto zostawić ze 2–3 jednostki wyborowe (kawaleria, samuraje z yari) oraz do oporu jednostek łuczników.

BITWA I STEROWANIE

Gracz na kilka sposobów może sterować przebiegiem walki podczas bitwy. Na początku należy zdecydować się na atak w danych warunkach pogodowych (mamy tylko kilka szans, zanim przeciwnik się zbliży) oraz wybrać generalny szyk armii spośród 6 dostępnych (gdy się bronimy, możemy dowolnie przestawiać jednostki w swoim obszarze początkowym). Bal zaczyna się wraz z kliknięciem na rozpoczęcie bitwy.

Pierwszą metodą prowadzenia bitwy jest wybieranie jednostek bezpośrednio na polu walki (klikamy na szeregi wojowników). Przypomina to bardzo klasyczne RTS–y – dowodzenie ręczne każdą jednostką. Można jednak zdecydować się sterować walką poprzez klikanie na znajdujące się u dołu planszy sztandarki jednostek. Wybrany oddział będzie nam dawał znak sztandarem na polu bitwy. Jednak w zamieszaniu bitewnym łatwo się zgubić w tumulcie niezbyt wyraźnej grafiki jednostek.

Dlatego najczęściej warto stosować się do jak najbardziej realistycznej metody – poprzez szyki i rozkazy (jak u Sida Meiera). Całość armii dzielimy na grupy. Każda z grup będzie wykonywała jednorodne zadanie. Można je wybierać wciskając CTRL przy zaznaczaniu lub poprzez cyfrę odnoszącą się do grupy. Teraz poprzez ikony u góry ekranu ustalamy szyk właściwy dla danej grupy oraz zasady jej zachowania na polu walki. Można więc nakazać jednostkom, by broniły swych pozycji do upadłego, strzelać i cofać się lub atakować w razie takiej możliwości. Wyznaczamy jednostkom także ich własne szyki.

Po tych czynnościach wstępnych rozpoznajemy ruchy i zamiary przeciwnika i dokonujemy ostatniej korekty w naszym szyku. Te nasze higieniczne działania powodują, że w trakcie bitwy jedynie w sporadycznych sytuacjach musimy interweniować klikając na pojedynczą jednostkę. Tak naprawdę wygrywa bowiem nasz szyk, zamysł i określony wcześniej styl zachowania poszczególnych grup. Skrajnym przykładem wygody i jakości takiego stylu dowodzenia jest dla mnie bitwa, w trakcie której piłem herbatę, jadłem ciastka, a w tym samym czasie moi arkabuzerzy swymi salwami złamali atak kawalerii i cofnęli się pod naporem włóczników wroga, których z kolei pokonali moi samuraje. Arkabuzerzy sami wrócili na pozycje i złamali jeszcze jeden kontratak wrogiej kawalerii. W tym czasie skrajna piechota odpierała skrzydłowy atak mnichów – to trochę zakłóciło mój spokój, ale rzuciłem na ten odcinek grupę odwodową, a potem wróg już tylko uciekał. Ja zaś poszedłem się umyć. Gdy wróciłem, mogłem obejrzeć statystykę zwycięstwa.

BITWA I TAKTYKA

Nie zawsze jest jednak tak różowo. Im wyższy poziom wroga i im wyższy poziom rozgrywki (poprzedni opis z poziomu NORMAL), tym wróg zaskakuje wymyślniejszymi szykami, atakami ze skrzydła, zaciętością walki. Dlatego nigdy nie należy lekceważyć przeciwnika. Nasz szyk musi odpowiadać podjętej decyzji o stoczeniu bitwy i być co najwyżej lekko skorygowany po rozpoznaniu jego zamiarów.

Generalnie należy jak najmniej szaleć po planszy. Nasze oddziały się męczą. Idealem jest zająć pozycję na wzniesieniu, osłoniętą na skrzydłach lub chociaż jednym skrzydle przez las (wstawiamy tam strzelców i pikinierów). Jeżeli mamy sporo łuczników – wysuwamy ich na czoło szyku. Jeżeli jest ich mało – ustawiamy ich za włócznikami jako wsparcie. Z tyłu, w pewnej odległości za pierwszą linią, dobrze jest ustawić jednostki uderzeniowe (mogą stać w klinach), takie jak kawaleria czy yari samuraje.

W bitwie należy pamiętać o kilku podstawowych zasadach, które winny być dla nas święte:

1. Kawaleria powinna atakować w lesie wyłącznie łuczników i strzelców.

2. Na płaskim terenie atak kawalerii na włóczników wymaga wsparcia przez piechotę lub wcześniejszego ostrzelania wroga przez łuczników.

3. Jeżeli wroga jednostka z taisho (dowodzący generał wroga) ukaże się przed twoim szykiem, zaatakuj ją wszystkim, czym możesz (ale bez zbytniego narażania się). Śmierć wrogiego generała jest dla ciebie olbrzymim zyskiem.

4. Nigdy nie atakuj z jednego kierunku kilkoma jednostkami. I tak będzie walczyć jedna, a druga splącze swe szyki i będzie czekać na zwolnienie miejsca.

5. Staraj się oskrzydlać nieprzyjaciela, ale nie rób zagonów na tyły wroga. Własne jednostki w oddaleniu od głównej armii i taisho szybko tracą zimną krew i wycofują się bez sukcesu.

6. W ataku przez rzekę staraj się sprowokować wroga do pościgu przez most za jednostką–wabiem. Na własnym brzegu ustaw strzelców i skąp wroga we krwi. Nawet gdy zdecydujesz się odstąpić, wróg poniesie znaczne straty (przełoży się to na sytuację na mapie strategicznej).

POŻEGNANIE

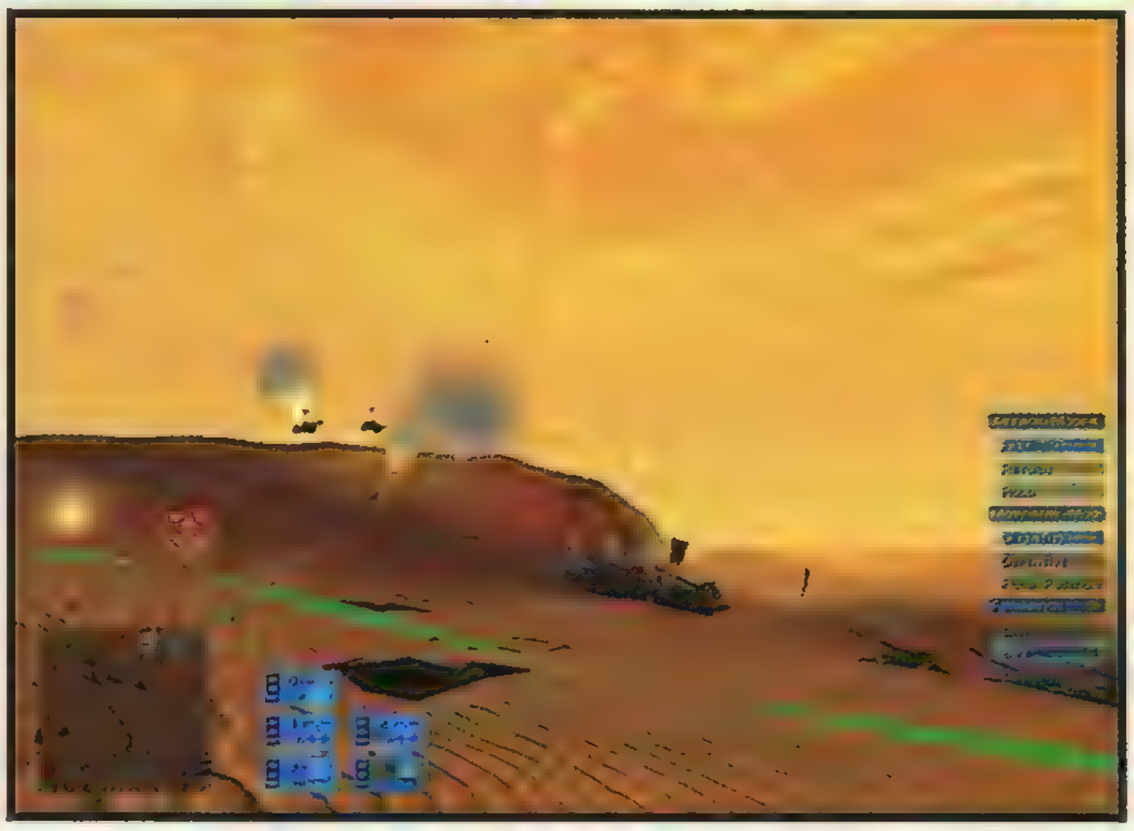
Skończyło się już miejsce przeznaczone na ten poradnik, a jeszcze tyle zostało do powiedzenia. SHOGUN to gra jest naprawdę ciekawa i emocjonująca. Bitwy rodem z filmów Akiro Kurosawy. Wreszcie jakaś porządna strategia. Tylko Pejotl marudzi: „nie można by tak o Napoleonie takiej dwupoziomówki zrobić". A ja tam wolę mojego idola Takeda Shingena – małpę z góry Kai.

Berger

Electronic Arts
www.totalwar.com.pl

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 9/10



Witajcie w Imadle do gry GROUND CONTROL. W poniższym tekście znajdziecie najważniejsze wskazówki, dotyczące ogólnie pojętej strategii i taktyki gry oraz szczegółowy opis kampanii.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

Twoim podstawowym zadaniem jako dowódcy jest szczegółowe sprawdzenie terenu przyszłej bitwy, zanim jeszcze w ogóle dojdzie do walki. Rozpoznanie terenu jest sprawą absolutnie kluczową, gdyż właściwe rozstawienie sił niejednokrotnie decyduje o zwycięstwie! Mądry dowódca nie rzuca swych wojsk w nieznane, lecz dokładnie sprawdza otoczenie. Misja rozpoczyna się w chwili lądowania transportowca (dropship), a przecież sam wzywasz go dopiero wtedy, gdy uznasz to za stosowne, masz więc praktycznie dowolną ilość czasu, by zaplanować swoje działania. Oczywiście na początku nie wiadomo, gdzie kryje się wróg ani jakimi siłami dysponuje, jednak po kilku misjach tylko po samym ukształtowaniu terenu będziesz już mniej więcej orientować się, co to za niespodzianki Cię czekają. Przykład? Na pewno musisz unikać beztroskiego posuwania się dnem głębokiego wąwozu, gdyż jest prawie pewne, że wróg obsadził jego zbocza piechotą, która ostrzela Cię bez problemu, a Twoje pojazdy będą bezradne, gdyż po prostu mają za mały zasięg ognia, by skutecznie się odgryzać! Jednostki znajdujące się wyżej niż wróg mają zdecydowaną przewagę, gdyż strzelając do niego, dysponują zwiększonym zasięgiem i celnością ognia; zazwyczaj oddziały te mają także powiększony zasięg widzenia (view range). Jak więc widać, jeśli wróg zajmie wyższą pozycję, ma nad Tobą oczywistą przewagę. Większość pojazdów (Terradyne i Hoverdyne) nie może dostać się na wyższy teren, zaś piechota poniosłaby spore straty podczas natarcia na taką pozycję, dlatego do wykurzania wroga ze wzgórz najlepiej nadaje się artyleria.

Aby Twój oddział mógł wykryć przeciwnika, wroga jednostka musi znajdować się w zasięgu wykrywania, a w dodatku musisz mieć z nią kontakt wzrokowy (tzw. bezpośrednia linia widzenia, czyli LOS – line of sight), chyba że posiadasz radar. Piechocie wystarczą niewielkie zagłębienia terenu, aby skutecznie się ukryć, ale np. Terradyne potrzebują nieco głębszych dołków :) Pojazdy zwiadowcze i inne lekkie jednostki mają większy zasięg widzenia niż ciężki sprzęt, ale niestety, zazwyczaj traci na tym uzbrojenie i ochrona wnętrza – mimo to są użyteczne do przeprowadzania rozpoznania, które pozwala na zorientowanie się w sytuacji i właściwe ukierunkowanie ataku sił głównych. Zasięg widzenia danej jednostki można sprawdzić zatrzymując nad nią kursor myszy i naciskając klawisz „r". Niebieski krąg oznacza zasięg widzenia, a czerwony – maksymalny zasięg działania broni.

Uwaga: Wróg zawsze wykryje obecność Twoich oddziałów, jeśli te otworzą ogień.

Niektóre jednostki, takie jak np. Crayven Jaeger Special Forces, potrafią się wspaniale maskować (współczynnik Stealth), dzięki czemu mogą niepostrzeżenie zbliżyć się do wroga na niewielką odległość. Z kolei zdolność Wykrywanie (Perception) odpowiada za to, jak skutecznie dany oddział wykrywa maskującego się wroga. Zamaskowana jednostka może spokojnie poruszać się w zasięgu wzroku przeciwnika, nie będąc przez niego wykryta. Ważnym elementem walki jest też tzw. ostrzelanie. Zaatakowana jednostka, która znajduje się pod ostrzałem, porusza się wolniej niż normalnie i prowadzi mniej celny ogień – w pojazdach zamykane są wszystkie włazy (załoga ma słabą orientację w tym, co dzieje się wokół pojazdu), a piechota zostaje przygwożdżona do ziemi. Ostrzelanie nie musi wyrządzać strat, szczególnie jeśli np. lekka piechota atakuje dobrze opancerzone pojazdy, ale przydaje się choćby do opóźniania wrogich jednostek. Jeśli nawet nie uszkodzisz zbytnio wroga, możesz zyskać bezcenny czas na przegrupowanie swych jednostek! Żołnierze Pax Dei znani są ze swej zimnej krwi i opanowania pod ogniem przeciwnika (co zapewne wynika z ich głębokiej wiary), dlatego nie ulegają efektom ostrzelania tak łatwo jak wojska Crayven Corporation.

Większość pojazdów ma grubszy pancerz z przodu niż z boków i z tyłu. Wykorzystanie tej wiedzy może być kluczowe przy przeprowadzaniu wielu ataków. Najlepsze efekty daje skoordynowane natarcie na obu flankach wroga, wtedy celem jest obejście maszyn przeciwnika. Przydatne jest tu wykorzystanie szybkich maszyn, które mogą wykonać to zadanie, zanim zostaną zniszczone. Pamiętaj jednak, że ta zasada dotyczy wszystkich sił uczestniczących w bitwie. Za wszelką cenę powstrzymuj podobne ataki wroga, jeśli nie chcesz, by większość Twoich sił została w szybkim tempie unicestwiona!

Zwróć uwagę, że w GROUND CONTROL, w przeciwieństwie do innych gier tego typu, Twoje jednostki są narażone na ogień sojuszniczy. Jest to bardzo niebezpieczne dla piechoty i lekkich pojazdów, szczególnie jeśli są ostrzeliwane z boku lub od tyłu. Dlatego właśnie unikaj przemieszczania oddziałów zgrupowanych blisko siebie, w ciasnych formacjach, lub rozstawiania ich na niewielkiej przestrzeni, gdyż poniosą straty nie tylko od ostrzału wroga, ale i z rąk swych współtowarzyszy. Niektóre jednostki, takie jak np. Crayven Rocket Terradyne, potrafią prowadzić ogień balistyczny (stromotorowy), dlatego stojące tuż przed nimi wojska nie poniosą z tego powodu żadnych strat. Ogień balistyczny wykorzystywany jest także np. w niektórych działaniach specjalnych piechoty (przy strzelaniu z moździerza).

Będąc dowódcą polowym, masz do swej dyspozycji wiele różnych typów oddziałów – kluczem do sukcesu jest dokładne poznanie mocnych i słabych stron wszystkich typów wojska, gdyż żadna jednostka nie jest uniwersalna i „najsilniejsza". Owszem, pojazdy pancerne mają wielką siłę ognia i mocny pancerz, ale nie wjadą na szczyt góry, gdzie z kolei piechota dostanie się bez trudu. Ciężkie pojazdy i artyleria posiadają wielką siłę ognia, ale są łatwym łupem dla lotnictwa, lecz to z kolei musi wystrzegać się jednostek przeciwlotniczych – jak więc widać, tylko odpowiednie dobranie oddziałów i przygotowanie do odparcia różnych zagrożeń może dać Ci szansę na odniesienie sukcesu. Np. jednostki artyleryjskie zapewniają możliwość prowadzenia bardzo skutecznego ognia na daleki dystans, ale wystarczy, że w pobliżu pojawi się wroga piechota i... Dlatego pamiętaj o tym, by zapewnić swojej artylerii odpowiednio silną osłonę przed bezpośrednim natarciem wroga – w przeciwnym wypadku licz się z tym, że szybko ją stracisz. Artyleria otwiera ogień tylko w trybie FREE FIRE MODE, ale to bardzo niebezpieczna zabawa, bo jeśli wróg podejdzie pod Twoje linie obronne, to przyłożysz solidnie także własnym oddziałom! Musisz stale monitorować poczynania artylerii, w razie potrzeby szybko wydając jej odpowiednie rozkazy. Jest to szczególnie ważne w trakcie bitwy, która rozgrywa się w kilku oddalonych od siebie punktach terenu. Czasem niedoświadczony dowódca popełnia tu klasyczny błąd – gdy tylko pojawią się pierwsze jednostki wroga, wydaje artylerii rozkaz ataku, po czym zajmuje się dowodzeniem innymi siłami. Gdy bitwa jest w toku, okazuje się, że nieprzyjaciel wszedł już w bezpośredni kontakt bojowy z naszymi siłami, a artyleria bije równo po wszystkich! W tej sytuacji jedynym sensownym wyjściem jest wstrzymanie ognia przez artylerię i przesunięcie jednostki na inny odcinek frontu – tu już nie przyda się na nic...

KAMPANIA CRAYVEN CORPORATION

Poniżej znajdziecie szczegółowy opis wszystkich piętnastu misji Crayven Corporation – za miesiąc przedstawimy misje The Order of The New Dawn.

COMMUNICATION RELAY

W tej początkowej misji dysponujesz tylko pojazdem dowódczym i oddziałem marines. Natychmiast

GROUND CONTROL

po wylądowaniu załaduj żołnierzy do pojazdu i jedź na północ, zgodnie ze szlakiem widocznym na mapie. Po drodze zostaniesz ostrzelany przez kilka pojazdów zwiadowczych wroga, ale nie zwracaj na to uwagi – jeszcze nie czas na walkę! Ewentualnie, jeśli już naprawdę nie możesz wytrzymać, wyładuj żołnierzy i każ im zaatakować przeciwnika – wrogie pojazdy będą zajęte przede wszystkim Twoim transportowcem, więc poradzisz sobie z nimi bez trudu. Pamiętaj, że transportowiec powinien być jak najbliżej żołnierzy, gdyż dzięki temu są oni leczeni w trakcie walki. Gdy tylko wrogowie zostaną zniszczeni, wyślij piechotę do wnętrza bazy – musisz zlokalizować i zniszczyć centrum łączności (Communications Relay). Ignoruj atakującego Cię przeciwnika, gdyż najważniejsze jest jak najszybsze zniszczenie celu – w razie potrzeby możesz podciągnąć pojazd dowódcy i trochę podleczyć żołnierzy. Po zniszczeniu celu załaduj piechotę do pojazdu i wracaj na południe, tą samą trasą, którą przybyłeś. Po drodze możesz być zaatakowany przez wroga, ale nie powinien on wyrządzić Ci poważniejszych szkód.

THE DEFECTOR

Natychmiast po lądowaniu załaduj oba oddziały do pojazdu dowódczego, a gdy tylko znajdą się na pokładzie, jedź na północ. Po jakimś czasie natkniesz się na siły wroga – wyładuj piechotę i za pomocą moździerza likwiduj przeciwnika. Transporter powinien posuwać się tuż za atakującą piechotą, w razie potrzeby lecząc ją. Z południowego zachodu może pojawić się para pojazdów zwiadowczych wroga (Scout Hoverbike), które zaatakują Twój transporter, ale ten poradzi sobie z nimi bez problemu. Gdy teren będzie już „czysty", załaduj z powrotem piechotę i jedź na północny wschód. Po jakimś czasie natkniesz się na duży neutralny (oznaczony kolorem żółtym) pojazd, który zostanie zaatakowany przez lekkie siły wroga. Gdy tylko się zbliżysz, wehikuł ulegnie zniszczeniu – uratuje się z niego tylko jeden człowiek, Bishop Delendre. Wyładuj piechotę i zaatakuj wroga, a gdy tylko zostanie pokonany, zbliż się transportowcem do rozbitka. Po zakończeniu sekwencji dialogowej załaduj się z powrotem do pojazdu dowódczego i wracaj do strefy zrzutu. Po drodze zostaniesz zaatakowany przez znaczne siły wroga, ale jeśli jesteś wystarczająco szybki, to nie powinieneś mieć kłopotów z dotarciem do celu.

AT THE SOURCE

W tej misji musisz podzielić swoje siły na dwie grupy uderzeniowe. Wyślij jeden oddział marines na brzeg urwiska z rozkazem zniszczenia elektrowni (Power Unit), ale jeśli nie uczynisz tego wystarczająco szybko, wieże obronne z łatwością unicestwią Twoje siły sojusznicze, nacierające z drugiej strony bazy. W tym samym czasie wyślij resztę swoich wojsk na wschód – wkrótce natkniesz się na patrole wroga. Do ich likwidacji użyj piechoty; szczególnie użyteczny będzie tu moździerz. Oczywiście przyda się też pojazd dowódczy, szczególnie w leczeniu żołnierzy. Gdy zarówno siły lądowe, jak i elektrownia wroga będą już zniszczone, załaduj wszystkie swoje siły na transportowiec i podążaj na północ, do wrogiej bazy. Gdy będziesz już w środku, możesz rozwalić wszystko za wyjątkiem budynku szpitalnego (Medical Facility). Posuwaj się powoli, w dosyć szerokim szyku, likwidując pojedyncze jednostki wroga, które pojawiają się okazjonalnie od południa. Musisz także uważać na sojuszników, bo lubią włazić pod lufy – nie wolno dopuścić, by zostali ostrzelani przez Twoje wojska! Gdy cała baza zostanie zniszczona, misja kończy się.

IRON SHIELD

W tej misji musisz odeprzeć gwałtowny atak sił wroga. Gdy tylko wszyscy napastnicy zostaną zniszczeni, Twoim końcowym zadaniem będzie rozwałka wielkiego działa (Howitzer), które znajduje się na południu. Załaduj całą swoją piechotę do transportera i wyślij na południe. Gdy tylko dostrzeżesz wrogą maszynę, nie zatrzymuj się, tylko podążaj naprzód – pamiętaj, że działo ma duży zasięg ognia i skasuje Twoje wojska, jeśli nie będziesz w ciągłym ruchu. Gdy przeciwnik będzie już blisko, wyładuj piechotę i zaatakuj jednocześnie wszystkimi siłami. W tym czasie możesz być atakowany przez pojedyncze wrogie jednostki, lecz nie zawracaj sobie nimi głowy – głównym celem jest działo.

ACQUSITION

Na początek skieruj się na zachód, przy czym swoje lekkie pojazdy (Light Terradyne) umieść w głębokim cieniu. Główne siły wyślij na północny zachód niewielką doliną – u jej wylotu natkniesz się na siły wroga, ale zignoruj je i jedź dalej. Gdy już nieco się oddalisz, wyładuj piechotę i umieść swoje wojska w głębokim cieniu, rozciągającym się pod urwiskiem. Teraz możesz dać łupnia kręcącym się w pobliżu pojazdom nieprzyjaciela. W tym samym czasie patrol wroga nadzieje się na Twoją pułapkę, zastawioną przez lekkie pojazdy. Automatycznie otworzą one ogień – nie musisz nic robić, po prostu siedź i obserwuj swoich wo-

jaków w akcji. Wkrótce potem kolejny oddział przeciwnika wlezie w pułapkę i sytuacja się powtórzy. W tym czasie otrzymasz wiadomość, że konwój nieprzyjaciela (cztery dziesięciotonowe transportowce i kilka towarzyszących im lekkich jednostek) wyruszy jednak drogą północną. Cała grupa powinna wyjść idealnie na Twoje, ukryte w cieniu, siły główne. To będzie łatwa robótka – wystarczy załatwić wszystkie cztery transportowce... i po sprawie.

NEIGHBORS AT THE DOOR

Gdy tylko ostatni widoczny przeciwnik zostanie zniszczony, zostaniesz poinformowany, że atak został odwołany, a Ty masz zlikwidować niedobitki. Podlecz swoje wojska, załaduj piechotę do transportera i powoli ruszaj na północny wschód. Po jakimś czasie dotrzesz do podejścia na Order Base. Rozmieść przed nim swe wojska w linii, transporter zaś powinien być nieco z tyłu, aby mógł łatwo leczyć żołnierzy. Zlikwiduj wieżyczki broniące wejścia do bazy. Gdy wszystkie widoczne jednostki wroga zostaną zniszczone, posuwaj się powoli na wschód, w stronę zaznaczonego na mapie centrum dowodzenia (Command Center). Po drodze zaatakuje Cię kilka fal wrogiej piechoty i jednostek pancernych, ale jeśli wykorzystasz odpowiednio transporter i moduły naprawcze (Repair Modules), to powinieneś sobie poradzić. Posuwaj się powoli naprzód i niszcz każdego dostrzeżonego wroga. W końcu dotrzesz do centrum dowodzenia (Comand Center), dużego budynku w pobliżu Xenofactu. Jeśli go zniszczysz, misja zakończy się sukcesem.

THE STELITTE

Zaraz po rozpoczęciu misji rozmieść swe siły w sojuszniczej bazie, pamiętając o tym, że tym razem przeciwnik wykorzysta w ataku także lotnictwo. Po odparciu zmasowanego natarcia wroga wyślij wojska pancerne na południowy wschód, do sierżanta Cole (Sergeant Cole). Zanim jednak pojazdy dotrą na miejsce, natkną się na oddział wroga – zatrzymaj się i zniszcz przeciwnika, ustawiając się wcześniej (o ile to możliwe) na wyższym terenie. Dopiero teraz spotkaj się z sierżantem (jest w ciężarówce) i odeskortuj go do bazy. Po drodze będziesz nękany przez latający pojazd zwiadowczy (Scout Aerodyne), ale jest on zbyt słabo uzbrojony, by wyrządzić Ci jakieś poważniejsze szkody. Gdy Cole jest w drodze do bazy, Ty wyślij swoją piechotę i transporter na poszukiwanie szczątków satelity. W każdej rozgrywce ich lokalizacja jest ustalana przez program losowo, ale zobaczysz je z łatwością na swojej mapie taktycznej. Oddziałem piechoty musisz zbliżyć się jak najbliżej satelity, nie tracąc przy tym czasu na walkę z namolnym wrogiem – w razie potrzeby korzystaj po prostu z osłony drzew. Gdy tylko docelowy obiekt znajdzie się w zasięgu wzroku piechoty, niech ta atakuje natychmiast, najlepiej wykorzystując do tego celu głowice nasadkowe (RAW – Rifle Attached Warhead). Misja kończy się po zniszczeniu satelity.

NO WIN SITUATION

Mieszane siły wrogiej piechoty i jednostek pancernych podejmują szturm w trzech punktach. Twoje siły, wspomagane przez załogę bazy, mają za zadanie powstrzymać atak bez żadnych strat własnych. Musisz wytrzymać, ale na szczęście dowództwo zapowiada, że dostaniesz posiłki. Po otrzymaniu wsparcia podziel dostępne siły na trzy grupy. W pierwszej z nich powinny znajdować się oddziały piechoty, w drugiej wszystkie siły pancerne, a w trzeciej – transporter/pojazd dowódczy i nieuzbrojone ciężarówki. Gdy podział sił masz już za sobą, wyślij całe to tałatajstwo na północny wschód. Piechota (grupa 1) powinna posuwać się jako pierwsza, zaś za nią jednostki pancerne (grupa 2), w razie potrzeby zapewniające wsparcie ogniowe. Na samym końcu posuwa się grupa 3, ale to właśnie ona powinna być chroniona najstaranniej, gdyż od jej przetrwania zależy powodzenie całej misji. W trakcie przemarszu Twoje oddziały zostaną zaatakowane przez piechotę wroga. W tej sytuacji natychmiast zatrzymaj grupy 2 i 3. Przemieść swoich piechurów na szczyt wzgórza, na korzystniejszą pozycję, równocześnie zapewniając jej wsparcie ogniowe jednostek pancernych. Gdy tylko teren zostanie oczyszczony, ruszaj dalej. Niezadługo pojawi się lotnictwo wroga – w tej sytuacji spauzuj grę. W trakcie pauzy wydaj lekkim jednostkom rozkaz wyładowania działek przeciwlotniczych, co na pewno da do wiwatu wrogim aerodynom. Upewnij się także, że ciężarówki zgrupowane są kręgiem w pobliżu pojazdu dowódczego (umożliwi to ich leczenie w razie uszkodzenia przez wroga). Teraz wróć do rozgrywki, „odwieszając" grę. Gdy tylko ostatnie wraże latadło zaliczy glebę, wyślij do przodu piechotę celem oczyszczenia terenu. Teraz możesz podciągnąć wszystkie pojazdy do strefy desantowej – misja jest skończona.

JUNGLE PURIFICATION

Wysadź wszystkie swoje wojska w południowej strefie desantowej, a następnie poprowadź je na zachód, w stronę krateru. Gdy tylko lekkie pojazdy natkną się na wroga, wycofaj je. Wybierz artylerię i ostrzelaj nią wrogie wieżyczki otaczające krater. W tym czasie rozstaw swe główne siły w linii (uważaj, by nie zostały ostrzelane przez własną artylerię!) i pozwól im porządnie zabawić się z jednostkami przeciwnika, które wyroją się wokół krateru. Pamiętaj, by jak najbliżej podciągnąć pojazd dowódczy, który podleczy ranne oddziały. Walka może potrwać dłuższą chwilę, gdyż przeciwnik ma naprawdę sporo wojska, ale gdy impet jego natarcia osłabnie, wyślij swe lekkie jednostki na brzeg krateru – odkryją tam budynki. Zniszcz te obiekty za pomocą artylerii. Podobnie postępuj z rozmieszczonymi w pobliżu wrogimi wieżyczkami obronnymi. Teraz ruszaj ze swoją armią na zachód, w stronę kolejnej kryjówki wroga. Postępuj tu podobnie jak poprzednio – gdy tylko zwiadowcy wykryją wroga (wieżyczki), wycofaj ich, a potem uruchom dalekosiężną artylerię. Jak zwykle, artylerię i pojazd dowódczy powinieneś umieścić za swymi głównymi siłami, zapewniając im odpowiednią osłonę i wsparcie. Powtarzaj tę operację aż do skutku i nie zapominaj o atakowaniu większych grup przeciwnika z posiadanych broni specjalnych. Pamiętaj także, by za pomocą artylerii nie atakować szybkich jednostek wroga, bo gdy te znajdą się zbyt blisko, to ostrzelasz własne oddziały! Gdy tylko zniszczysz ostatni budynek w bazie, pojawi się punkt przejęcia (Pickup Point) – dotrzyj tam, a misja zakończy się.

ANTIDAIR RAID

W pierwszej części tej misji Twoim zadaniem jest zniszczenie trzech baz przeciwlotniczych. Każda z nich jest strzeżona przez kilka oddziałów piechoty, parę jednostek pancernych i wieżyczki. Ostrożnie wyślij do przodu zwiadowców, a gdy tylko dostrzegą jakiekolwiek niebezpieczeństwo, pozwól im zwiać – teraz zaczyna się robota dla artylerii. Jeśli jesteś w odpowiedniej odległości od bazy, pozwól też poszaleć swojemu lotnictwu. Gdy na dalekich podejściach pojawią się ciężkie jednostki wroga, możesz je rozwalić za pomocą artylerii lub, na mniejszych dystansach, ciężkimi siłami pancernymi. Gdy tylko dostrzeżesz wrogie aerodyny (zazwyczaj atakują w dwóch falach – pierwsza pojawi się w chwili, gdy zaatakujesz bazę przeciwlotniczą Bravo), po prostu daj im tęgiego łupnia za pomocą własnego lotnictwa – użyj broni specjalnej, by zwiększyć swoją siłę ognia. Gdy tylko rozwalisz trzecią (a zarazem ostatnią) bazę przeciwlotniczą, na mapie taktycznej pojawi się lokalizacja bazy głównej (Main Base). Zbierz swoje jednostki, podlecz je i ruszaj do ostatniego ataku. Misja zakończy się sukcesem, jeśli zniszczysz centrum dowodzenia (Command Center) i stojące w pobliżu katedry (Cathedrals).

SIMPLE ESCORT DUTY

Tym razem misja zaczyna się w północno wschodnim zakątku mapy. Gdy główne siły są już na powierzchni planety, wkrótce ląduje kolejny transportowiec, wysa-

dzając ciężarówkę (Engineering Truck), która przechodzi pod Twoje dowództwo. Gdy tylko zniszczysz najbliżej położonych wrogów, wyślij ciężarówkę do Xenofactu. Otrzymasz wiadomość, że inżynierowie przystąpili do pracy. Zorganizuj obronę tej lokacji – siły pancerne powinny stać w pierwszym szeregu, zwrócone na zachód. Będziesz atakowany przez różne lekkie jednostki, ale powinieneś bez problemu poradzić sobie z zagrożeniem. Gdy tylko inżynierowie zameldują, że skończyli robotę, podlecz swoje wojska za pomocą pojazdu dowódczego i ruszaj na zachód, do strefy przejęcia. Jedź tak długo, aż nie otrzymasz komunikatu, że transportowiec Atlanta został zniszczony. W tym momencie w południowo wschodnim rogu mapy taktycznej pojawią się namiary nowej strefy przejęcia – Rally Point Zulu. No cóż, trzeba zawrócić i jechać na południe...

TAKE AND CONTROL

Po wylądowaniu załaduj piechotę do transportera i ruszaj do walki. Gdy tylko dotrzesz do ufortyfikowanych laserów, ochraniających północno wschodni skraj wrogiej bazy, zniszcz je wszystkie – możesz do tego użyć artylerii lub ciężkiej broni pancernej. Teraz wydziel ze swych sił jednostkę piechoty i sił pancernych, po czym wyślij je do miejsca oznaczonego na mapie jako „Engineer Dropoff Point". W tym czasie wyślij pozostałe siły pancerne do miejsca oznaczonego jako „Relics & Pillboxes", gdzie trzeba rozwalić kolejne okopane lasery, rozmieszczone wokół reliktów Xenofactu. Gdy teren zostanie oczyszczony, w punkcie „Engineer Dropoff Point" wyląduje oddział inżynieryjny. Obecne już na miejscu wojska powinny odeskortować inżynierów do drugiego punktu – ci, gdy tylko dotrą na miejsce, od razu zabiorą się do roboty. Teraz masz tylko czekać i ochraniać ich, ale raczej nie powinno wydarzyć się nic niespodziewanego. Gdy tylko inżynierowie skończą swoją robotę, oddalą się na południe, do punktu przejęcia, który znajduje się na Twojej mapie taktycznej. Eskortuj ich, wykorzystując wszystkie dostępne siły – pamiętaj także o odpowiednim zabezpieczeniu tyłów, najlepiej za pomocą ciężkiego sprzętu. Warto także posłać jakieś pojazdy na szpicę – zlikwidują maruderów wroga, na których wcześniej nie było czasu. Gdy tylko inżynierowie dotrą do punktu przejęcia i zostaną zabrani przez transportowiec, wygrałeś misję.

UNDER THE FIELD

Posadź wszystkie trzy transportowce w południowej strefie zrzutu. Podziel swoje ciężkie siły pancerne (Main Battle Terradynes) na dwie grupy po dwie jednostki każda. Zgrupuj razem artylerię i jednostki przeciwlotnicze, a całą piechotę załaduj do pojazdu dowódczego. Teraz udaj się na północ – nieco z przodu, trochę na wschód, natkniesz się na patrol wroga. Gdy tylko znajdzie się on w zasięgu wzroku, użyj artylerii. Jeśli przeżyją bombardowanie, wykończ ich siłami pancernymi. Gdy tylko pojawi się kolejny patrol, załatw go podobną metodą. Wyładuj piechotę z pojazdu dowódczego i ruszaj – gdy tylko w zasięgu jej wzroku pojawi się działo (Howitzer), zaznaczone na mapie taktycznej, daj rozkaz do ataku. Gdy tylko piechociarze zniszczą obiekt, ukryj ich w głębokim cieniu, a jak się zamaskują, powoli podciągaj resztę sił w górę doliny, w pobliże wrogiej bazy. Poruszaj się powoli, waląc do podchodzącego wroga z artylerii, a jeśli przetrwa taki ostry prysznic, to wykańczaj go czołgami. Gdy dostrzeżesz południową granicę bazy, ostrzelaj ją mocno z artylerii – zniszczysz wieżyczki Tier–7 Guana. Jeśli dojdziesz do wniosku, że wyłączyłeś już z akcji główny potencjał obronny bazy, wyślij na jej skraj swoje główne siły – cięższe czołgi przodem, a pojazdy rozpoznawcze i piechotę w drugiej linii. Posuwaj się powoli, rozwalając wszystko, co nawinie się pod lufy. W tym czasie wyślij też szybką grupę uderzeniową do centrum bazy – musisz wyeliminować Turbine, Biohazard Tank i – w końcu – Jamming Facility. Teraz możesz przystąpić do metodycznej rozwałki reszty bazy. Gdy wszystkie budynki będą już zniszczone, otrzymasz polecenia wycofania się do punktu przejęcia. Jest on zlokalizowany na południowym końcu mapy, nieco na prawo od strefy zrzutu. Gdy tylko Twoje oddziały przybędą na miejsce, misja zostanie uwieńczona sukcesem.

BEHIND ENEMY LINES

Wyczyść pierwsze trzy punkty oporu i zabierz się za czwarty. Gdy tylko mobilne jednostki wroga zostaną zniszczone, pogoń swoje siły do dalszego ataku. Skieruj siły pancerne i piechotę do szturmu na parę okopanych laserów i oddział Crusaderów, wspieranych przez ogień artylerii. Gdy wszelki opór zostanie już złamany, za pomocą czołgów rozwal elektrownie (Power Units) i główny generator (Main Power Generator). Teraz ruszaj na południe – stąd Twoja artyleria może rozpocząć ostrzeliwanie Mesa 5. W międzyczasie tak przemieść piechotę, aby ukryła się w cieniu po jej wschodniej stronie. Ogień Twojej artylerii może trafić także w robotransporter (Drone Carrier), który przystąpi do ataku. Zniszcz go za pomocą ukrytej dotąd w cieniu piechoty, zanim zbliży się do Twoich pojazdów na odległość wystarczającą do ataku. Gdy tylko robotransporter zostanie wyeliminowany, wyślij piechotę do Mesa 5. Będzie tam miała trochę roboty z różnymi jednostkami wroga, takimi jak np. Templars, Scout Hoverdynes czy wreszcie Crusaders. Jeśli do ataku przystąpią wrogie siły pancerne, wycofaj piechotę z powrotem w cień, a wyślij do przodu czołgi (uwaga na Templarów!). Gdy wyczyścisz Mesa 5 ze wszystkich jednostek nieprzyjaciela, zniszcz umieszczone tam elektrownie (Power Units) i Advanced Power Station. Teraz wyślij swoje siły na południe i posuwaj się stamtąd w stronę Mesa 6. Pchnij jegrów (Jaegers) na zwiady. Gdy Templarzy zostaną zniszczeni, wyślij jegrów w stronę działa (Howitzer) zaznaczonego na mapie taktycznej. Nie pozwól im wleźć na górę, a wręcz przeciwnie: trzymaj ich nisko, w dole. Dzięki broni strzeleckiej dalekiego zasięgu powoli rozstukają działo, lecz jeśli te zacznie strzelać, natychmiast ruszaj do bezpośredniego natarcia! Jeżeli zniszczyłeś Templarów i działo, możesz bezpośrednio zaatakować Mesa 6. Za pomocą sił pancernych zniszcz wszystkich broniących się tu Templarów, a potem elektrownię i pobliskie silosy. Misja jest zakończona.

SHOW THE FORCE

Gdy tylko transportowiec wyląduje, wyślij czołgi nieco na wschód, gdzie będą miały małą zabawę z lekkimi pojazdami przeciwnika. Teraz szybko załaduj swoich jegrów do pojazdu dowódczego i posuwaj się na północny zachód. Za pomocą artylerii ostrzelaj elektrownię (Power Unit), a kiedy ta zostanie zniszczona, zabierz się za wrogów, których dostrzeżesz w strażnicy, dając pierwszeństwo Templarom i robotransporterom. Gdy wszystkie jednostki wroga znajdujące się w strażnicy zostaną zniszczone, wyładuj jegrów z transportera i wyślij ich na zachód. Gdy tylko dostrzeżesz działo (Howitzer), otwórz ogień, ale nie zatrzymuj się! Po zniszczeniu pierwszego działa wciąż posuwaj się na wschód, aż dostrzeżesz kolejne. Stanie się to bardzo szybko, więc od razu otwórz ogień. Gdy oba działa są już zniszczone, wyślij samotny oddział jegrów na północ. Żołnierze powinni posuwać się w cieniu, aby uniknąć wykrycia przez wrogie lotnictwo. Po jakimś czasie natkną się na dwie katedry (Order Cathedrals) – muszą ukryć się na ich tyłach, od północy. Teraz wydaj rozkaz ataku. Po rozwaleniu obu umocnionych budynków kontynuuj dzieło zniszczenia, anihilując centrum dowódcze (Command Center). Misja jest skończona.

Cdn.

Slash'n'laugh

Sierra

www.groundcontrolhq.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Witam! Mam nadzieję, że poniższe imadło pomoże Wam dotrzeć do końca fascynującej gry pt. MDK 2. Choć przyznam, że pewne jej elementy (zwłaszcza pokonywanie profesorem wyrafinowanych labiryntów) potrafią być zdecydowanie frustrujące. Ale warto dotrzeć do końca. A właściwie do trzech końców!

Uwaga wstępna: LB = Lock Ball (błękitna kula, jeśli się trafi w nią z karabinka snajperskiego, to dzieją się różne ciekawe rzeczy).

POZIOM 1

ABOARD THE ALIEN MINE-CRAWLER, EDMONTON 9:05 AM

KURT

Podczas spadania w stronę Mine-crawlera omijaj rakiety i strzały z lasera. Na pokładzie zastosuj się do poleceń doktora i wyjdź z pomieszczenia. W trybie snajperskim zniszcz lizaka, trzymanego przez Obcego, oraz samego przeciwnika. Idź dalej. Najpierw zniszcz gniazdo Obcych, a następnie ich samych. Wyjście otworzysz strzelając do LB znajdującego się poniżej. W kolejnym tunelu zniszcz strażników. Zlikwiduj potwory w następnym pomieszczeniu i otwórz drzwi strzelając do LB. W tunelu ostrożnie sprawdzaj, co znajduje się za zakrętem. Wieżyczki laserowe można likwidować z bezpiecznej odległości przy pomocy snajperki.

W następnym pomieszczeniu zignoruj wrogów, zabierz MASKOWANIE i natychmiast go użyj. Nie używaj SUPER CHAINGUNA. Wejdź na pomost po lewej stronie, znajdź dziurę w ścianie i celując przez nią zestrzel LB. W kolejnym pomieszczeniu po zniszczeniu strażników zestrzel sześć LB i włącz wiatrak. Stań na nim, uaktywnij lotnię i przez otwór w suficie wleć do tunelu. Najpierw zlikwiduj latające przeszkadzajki. Potem weź SNIPER MORTAR, stań na tym brzegu platformy, który jest otwarty w stronę klosza z Obcymi, przejdź w tryb snajperski i wyceluj niemal maksymalnie w górę, lufę trzymając dokładnie nad otworem w osłonie. Rozbij klosz moździerzem, a Obcych potraktuj bronią konwencjonalną. Przeleć na następną platformę. Ten manewr powtórz jeszcze dwa razy – do przelotu na kolejne platformy używaj wentylatorów.

Obejdź budowlę i wejdź do tunelu. Przejdź do jego końca, przy czym uważaj na wieżyczki laserowe. Przeleć na ostatnią platformę i wleć do tunelu prowadzącego do góry.

Po przerywniku filmowym ustaw się jak najdalej od statku Obcych. Przejdź w tryb snajperski, zacznij biegać prawo/lewo, włącz maksymalne zbliżenie i zestrzel cztery LB znajdujące się w centrum pojazdu. Zlikwiduj jeszcze jedną, weź na celownik pilota i zwal go z nóg. Kiedy wyskoczy z kabiny, wyjdź z trybu snajperskiego, uaktywnij SUPER CHAINGUN i dokończ robotę.

POZIOM 2

ALIEN ORBITER, EARTH ORBIT 10:10 AM

MAX

Wymiń asteroidy i dostań się na pokład statku. Wysłuchaj doktora, zniszcz bramę, o którą rozbiła się torpeda, i wejdź do tunelu. Uważając na małych, zwinnych Obcych, wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zbierz odpowiedni zapas UZI i rozwal twory podwieszone pod sufitem w pokojach po lewej i prawej stronie pomieszczenia. Wykończ Obcych i idź dalej.

Zniszcz ściany blokujące drogę oraz pojawiających się Obcych. W tunelu uważaj na wieżyczki laserowe. Kolejne wielkie pomieszczenie zawiera trzy gniazda Obcych, ukryte w niewielkich zagłębieniach. Rozwal je, podreperuj stan uzbrojenia i przejdź do tunelu po przeciwległej stronie komnaty. Weź JETPACK i naładuj go na maksa. Za znakami zapytania na drzwiach znajdziesz MAGNUM i BATERIĘ. Przeleć przez wrota w suficie i zniszcz lasery w następnym pomieszczeniu (musisz powtórzyć to trzy razy). Na koniec zeskocz na sam dół i napełnij JETPACK. Przeleć przez oczyszczony tunel.

W pomieszczeniu na samej górze wleć na centralną platformę, zlikwiduj obu wrogów, a następnie zajmij się przeciwnikami poniżej. Następnie zeskocz na platformę z dystrybutorem i uzupełnij zapas paliwa. Przeleć następnie przez otwór w suficie i, podobnie jak przed chwilą, zniszcz trzy poziomy działek laserowych, w następnej komnacie poleć do wyjścia i przejdź przez tunel.

Wejdź do kolejnego pomieszczenia, zlikwiduj wrogów i wyjdź przez tunel. Teraz musisz dotrzeć w pobliże dystrybutora paliwa (po prostu skacz z jednej ruchomej platformy na drugą). Kiedy będziesz już na jego poziomie, skocz i w odpowiednim momencie włącz JETPACK. Wisząc obok dystrybutora, uzupełnisz paliwo. Potem wyleć przez otwór w suficie. Ponownie przejdź przez trzy stacje pośrednie z działkami laserowymi. W kolejnym tunelu znajduje się aż sześć działek laserowych – uważaj!

Drugi z bossów jest równie łatwy do pokonania, jak ten, z którym spotkał się Kurt. W jego komnacie można uzupełnić zapasy broni oraz zatankować JETPACK. Strzelaj do świecących elementów kuli i tego, co z niej zostanie. Co prawda wychodzące promienie mogą narobić sporo szkody, ale jako że obroty są regularne, łatwo jest je ominąć.

POZIOM 3

THE JIM DANDY, EARTH ORBIT 10:42 AM

DR HAWKINS

Po pogawędce z komputerem zabierz TOSTER i CHLEB, z lodówki dwie butelki MR. FIZZY, a z baru – BRUDNE RĘCZNIKI oraz trzy butelki SOSU. Wyjdź z pokoju, w holu idź na wprost. Z łazienki zabierz dwa BRUDNE RĘCZNIKI i połącz z SOSEM – otrzymasz trzy KOKTAJLE MOŁOTOWA. Skorzystaj z ubikacji, a następnie zabierz RURY i SUSZARKĘ. Połącz je w ZDMUCHIWACZ DO LIŚCI, umyj ręce i wyjdź.

W holu skręć w prawo. Z mostka zabierz TAŚMĘ KLEJĄCĄ. Przejdź przez hol na wprost i wejdź do szklar-

ni. Teraz czeka Cię odrobina zabawy z Obcymi. Ponieważ masz tylko 60 punktów energii, nawet nie próbuj z nimi walczyć. Używając ZDMUCHIWACZA, wywiej ich w kierunku Wenusjańskiej Pułapki na Muchy (wielka mięsożerna roślina na końcu korytarza po prawej). Kiedy nakarmisz ją całą czwórką, w podzięce dostaniesz ATOMOWY TOSTER. Trzymając go w jednym ręku a chleb w drugim, możesz strzelać do wrogów radioaktywnymi grzankami. Wyjdź z pomieszczenia i zjedź na dół.

Przeskocz na lewą kratownicę, zejdź na rurę poniżej i odwróć się – zobaczysz dziurę, którą można załatać używając TAŚMY. Zeskocz na podłogę, obejdź centralną rurę dookoła i weź PRZEWÓD. Połącz go z RURAMI – dostaniesz DRABINĘ. Użyj jej na świecącym kwadracie na podłodze, potem zeskocz na kratownicę po lewej i ponownie użyj drabiny. Wyjdź z pomieszczenia.

Przeskocz na kratownicę ze świecącym kwadratem, użyj drabiny, przeskocz z rury na kratownicę, zeskocz na dół, idź w lewo, aż wyjdziesz z pokoju. Uaktywnij ATOMOWY TOSTER i CHLEB, zlikwiduj trzech Obcych skacząc po kratownicach w prawo, dojdź do wyjścia. W następnym pokoju zeskocz w dół, idź w lewo i wyjdź z pomieszczenia. Przed Tobą jeszcze dwie lokacje z nieszczęsnymi kratownicami. W pierwszej skacz w prawo do dźwigu, w drugiej użyj drabiny i zeskocz do drzwi. Następny pokój obejdź dookoła. Nareszcie czas na coś ciekawszego.

W hangarze idź w lewo, wejdź po pochylni, zabierz ZAPALNICZKĘ i AKWARIUM i wróć na dół. Jeśli chcesz, możesz podpalić lont w jednej ze stojących tu rakiet (tylko zapisz wcześniej grę!). Po restarcie podejdź do kratki ściekowej i wpuść CHUCKEBERRY FINNA (swoją ukochaną rybkę) do kanału.

Czas popływać. Wiem, że labirynty takie jak ten są upierdliwe, ale można go pokonać. Trzymając się cały czas prawej lub lewej ściany na pewno w końcu dotrzesz do wielkiego, czerwonego guzika. Wciśnij go. Znowu jesteś Doktorem. Możesz teraz użyć TOSTERA i CHLEBA lub MOŁOTOWÓW z ZAPALNICZKĄ. Zlikwiduj wszystkich Obcych w pomieszczeniu i rozwal ich gniazdo. Do wyjścia dojedziesz windą.

Najpierw rozwal potwora, następnie włącz wielki przełącznik. Otworzy się śluza, a Ty zaczniesz być powoli wysysany przez próżnię. Szybko zabierz MAGNES i połącz go z TAŚMĄ KLEJĄCĄ. Na głowę załóż AKWARIUM. Następny etap wymaga odrobiny zręczności. Musisz przejść po zewnętrznym pokładzie, unikając pocisków wystrzeliwanych ze statku Obcych. Najlepiej biec na zmianę do przodu i tyłu, uważając, gdzie te gadziny celują.

Czas na spotkanie z BOSSEM. Po wejściu do jego komnaty będziesz mógł uzupełnić energię. Metoda likwidacji przeciwnika jest następująca. Najpierw biegniesz pod ścianę naprzeciwko wejścia. Przełączasz tam pstryczek, przemieszczasz się na przeciwległy koniec pokoju, wciskasz drugi pstryczek i teleportujesz się w okolice pierwszego. Teraz rozglądasz się bacznie w poszukiwaniu Wielkiego Mózgu. Kiedy podleci w pobliże strumienia energii, musisz stanąć na czerwonym, wystającym z podłogi przycisku. Koleś dostaje elektrycznego kopa, ubywa mu energii, a Ty powtarzasz całą akcję.

POZIOM 4

ALIEN ORBITER,
EARTH ORBIT 11:50 AM

KURT

Weź OSŁONĘ SNAJPERSKĄ, rozwal okno i wbiegnij do dużego pomieszczenia. Przejdź w tryb snajperski, uaktywnij osłonę i dopóki

ona działa, rozwal jak najwięcej potworów. Resztę będziesz musiał wykończyć z działka. Stłucz okno po drugiej stronie, wskocz przez nie i wyląduj na pierwszym silniku. Weź MASKOWANIE, przeskocz na drugi motor, dojdź do jego końca i ostrożnie wskocz do środka. Znajdziesz tu GRANAT, WABIK oraz GRANAT CZARNA DZIURA. Rozwal kolesi na dole i wyjdź z pokoju.

Na „dzień dobry" powinieneś teraz zestrzelić snajperką jak najwięcej kul strażniczych. Podbiegnij do centralnej platformy, zestrzel LB pod wentylatorem i podleć piętro wyżej. Na następny poziom prowadzą cztery mosty, pojawiające się na kilka sekund po trafieniu w odpowiedni wiszący w powietrzu LB. Przed wejściem na niego traf jeszcze w LB pod wentylatorem. Teraz musisz najpierw przelecieć na dużą półkę po lewej stronie. W górze zobaczysz trzy LB uaktywniające platformy. Zestrzel je, wskocz w ciąg, wyląduj na włączonych platformach, zestrzel LB pod wentylatorem i przeskocz na niego. Teraz możesz dojść do drzwi. Prawdziwe schody są właśnie przed Tobą :)

Na dole pomieszczenia znajduje się pewien rodzaj wentylatora, który unosi trzy LB w górę i w dół studni. Na jej ścianach zobaczysz kilka niszy, na samej górze jest wyjście. Wiatrak nie da Ci ciągu wystarczającego na dolecenie do bramy, mogą to natomiast sprawić LB – w tym wypadku pełnią rolę ruchomych wentylatorków. Strzelając w nie (ze snajperki) możesz zatrzymywać i wznawiać ich bieg. Pierwszą najlepiej zatrzymać ciut wyżej niż wysokość wzroku. Drugą i trzecią, odpowiednio, w jednej trzeciej i dwu trzecich odległości od najbliższej niszy. Teraz wskakujesz z aktywną lotnią nad pierwszy LB, przelatujesz nad drugi, trzeci i lądujesz w niszy. W ten sposób trzeba pokonać całą drogę ku górze. Pamiętaj tylko, aby kula, którą zatrzymujesz na wysokości wzroku, nie znajdowała się bezpośrednio pod niszą, do której chcesz dotrzeć – nie będziesz mógł jej potem odblokować, co zmusi Cię do przestawienia całego układu i powtarzania ostatniego „piętra".

W tunelu rozwal lasery. W następnej komnacie masz dwa wyjścia. Możesz albo normalnie rozwalić obu strażników, albo też, jeśli nie użyłeś CZARNEJ DZIURY (a mam nadzieję, że ją zachowałeś), przekonać się o potędze grawitacji. W tym celu podbiegnij do krawędzi, rzuć granat i jak najszybciej uciekaj do tunelu. Po chwili nastąpi wybuch, a czas zwolni. Kiedy będzie już biegł normalnie, możesz bezpiecznie wyjść – przeciwnicy znikli :)

Zleć w prawo, na niewielką platformę z wentylatorem i podleć do miejsca, gdzie stał strażnik. Na końcu tunelu znajdziesz energię i amunicję. Cofnij się i wejdź do tunelu pod spodem. W teatrze załatw wrogów i wejdź na scenę. Kiedy usłyszysz „DANCE!", musisz przez kilka sekund tańczyć (czyli biegać nieskładnie we wszystkich kierunkach – szkoda, że autorzy nie pomyśleli o czymś ciekawszym). Rozstrzelaj publiczność i wyjdź z pomieszczenia.

Następna lokacja przypomina tę znaną z misji Maxa – rozwal trzy gniazda w bunkrach i wszystkich Obcych. Wyjdź przez tunel. Następnie rozwal potwory i wyjdź z pomieszczenia (możesz wskoczyć z lotnią do wulkanu – sekretne pomieszczenie!). Teraz zestrzel działka laserowe pod trzema wylotami tuneli, załatw strażników na dole i rozwal ostatni laser. Strzel w LB i wleć do tunelu naprzeciwko tego, którym przyszedłeś.

Uważaj na Obcych po drugiej stronie rozpadliny – nie możesz na razie dorwać ich gniazda. Poszybuj w lewo do ciągu i zabierz SKACZĄCE KULE SNAJPERSKIE. Podleć do tunelu. Na jego końcu znajdziesz MASKOWANIE. Wróć nim na wysokość rozpadliny, stań na krawędzi i włącz snajperkę. Na przeciwległej ścianie zobaczysz małą tarczę z obcą inskrypcją – strzel w nią SKACZĄCYMI KULAMI – trafisz w LB. Akcję powtórz w tunelu po prawej stronie, wtedy opuści się most. Rozwal Obcego i jego gniazdo. Włącz maskowanie i przebiegnij przez tunel. W następnej komnacie zbierz wszystkie bonusy i wejdź do budynku na środku. Czas na BOSSA.

Kiedy uwolnisz Maxa, pojawi się Schwang Schwing. Walka z nim podzielona jest na trzy etapy. W pierwszym musisz trzy razy trafić w okulary. Kiedy już to zrobisz, koleś zacznie biegać dookoła komnaty i siać zamęt. Twoim zadaniem jest wydostanie Maxa z jego łapy – strzel kilka razy snajperką. Max będzie Ci teraz pomagał w likwidacji desantów małych Obcych, lądujących na waszej platformie. Ty zaś, unikając strzałów Schwanga i jego skoków na środek sceny, musisz wychwycić moment, gdy znajdzie się na wysokości wystających ze ściany urządzeń. Namierz wtedy LB znajdujące się w każdym z nich i poślij czarnemu charakterowi solidną dawkę energii. Po dobrze wykonanym zadaniu obejrzyj krótki filmik poglądowy.

POZIOM 5

JIM DANDY,
EARTH ORBIT 4:47 PM

MAX

Manewruj statkiem między asteroidami i rozbij się na pokładzie Jima Dandy. Po zejściu Obcych tańczących makarenę zbierz broń i przez kraty w podłodze zejdź dwa poziomy niżej. W pokoju z kręcącymi się laserami rozwal wiszące przy ścianach cztery terminale komputerowe. Ponownie wykorzystując kraty w podłodze zejdź kilka poziomów w dół. W bibliotece zestrzel latającego Obcego i przejdź przez korytarz półek. W krótkim tunelu zbierz broń i przygotuj się na mały Armageddon.

Jesteś w wielkiej hali ze zbiornikami hodowlanymi Obcych. Możesz strzelać do latających przeciwników, ale i tak co chwila będą pojawiać się nowi. Na każdym z trzech poziomów pomieszczenia musisz zniszczyć terminal znajdujący się z tyłu jednego ze zbiorników – uaktywni się wtedy latająca w górę i w dół platforma. Na samej górze możesz rozwalić zbiorniki – w każdym z nich znajdziesz bonus. Jeśli nadal pozostajesz przy życiu, wyjdź przez otwór w ścianie.

W następnym pomieszczeniu warto zdobyć dwa działka Gatlinga. W tym celu zeskocz na rurę pod Tobą, następnie przeskocz na zewnętrzny „gzyms" sali, pójdź w lewo i przejdź na obramowanie centralnej rury. Skocz na kolejną rurę po lewej, a następnie na kratownicę z działkiem. Zeskocz na podłogę i idź do wyjścia.

Wejdź do łazienki i rozwal potwory. Przebij się przez ścianę pomiędzy pi-

suarami a kabiną. Zeskocz na dół i przejdź przez krótki labirynt. Kiedy zobaczysz pomost z Gatlingami, uważaj – zaraz się pod Tobą zarwie. Broń możesz jednak nadal zebrać skacząc ze skrzyni. W prawym, ciemnym kącie sali wejdź na skrzynie i rozwal kratę. W następnym pomieszczeniu idź do lewego ciemnego zaułka – wchodząc po skrzyniach, zgarniesz kilka bonusów i trafisz do poprzedniej sali. Ponownie wejdź do dziury w ścianie, po zeskoczeniu na dół zburz kawałek muru po swej lewej stronie. Stoisz nad przepaścią. Olej unoszącą się w powietrzu broń (to pułapka) i zeskocz na kratownicę po prawej stronie. Manewr powtórz kilka razy, aż znajdziesz się kilkanaście metrów nad ziemią – ostatni skok musi kosztować Cię kilka punktów energii.

Z tunelu zabierz JETPACK. Przy wyjściu znajduje się pompa paliwowa – zatankuj plecak i przygotuj się do lotu. Przy poprzednim spotkaniu z Maxem powinieneś opanować unoszenie się w powietrzu obok pompy – teraz możesz to wykorzystać. Będzie ona latać po wielkim pomieszczeniu z kwasem zamiast podłogi – unoś się tuż przy niej aż do chwili, kiedy dotrze do pionowego tunelu. Zatankuj ma maksa i leć do góry.

Mam nadzieję, że zostało Ci jeszcze trochę paliwa. Za chwilę zapadnie się pod Tobą most – podleć spokojnie do jego drugiego końca i idź na spotkanie ze swoim alter ego. Jeśli nie masz już benzyny – cóż, musisz pokonać niebezpieczną drogę, skacząc po pomostach nad morderczą podłogą.

Tym razem przeciwnikiem jest ZŁY MAX. Najłatwiej go pokonać zaczajając się wewnątrz wielkiej rakiety na środku pomieszczenia – co jakiś czas pojawia się tam bateria ładująca Twą energię, a przeciwnik sam do Ciebie przybiega. Kiedy zbijesz jego wskaźnik energii do poziomu czerwonego, idź za nim na zewnątrz – teraz już nie wejdzie do środka rakiety. Kiedy wyłączy pole siłowe – dobij go.

POZIOM 6

JIM DANDY,
EARTH ORBIT 4:23 PM
DR HAWKINS

Czas na małą zabawę w sapera. Bomby należy rozbroić, naciskając przyciski w odpowiedniej kolejności – najpierw patrzysz, które światełko pali się na kolumience przy bombie, a potem idziesz wzdłuż odpowiedniego drutu i naciskasz przycisk. Proste? Niekoniecznie.

Pierwsza bomba jest banalna. Wejdź na niebieskie schody, wskocz na rurę, przeskocz na następną po prawej, teraz skocz NAD przyciskiem, kolejna rura, na świecącym kwadracie użyj DRABINY. Przeskocz na gzyms pokoju, dojdź do kratownicy i wciśnij przycisk. Następnie wciśnij guzik na drugiej rurze, na której stałeś, potem na tej ze świecącym kwadratem i w końcu na ziemi.

Wejdź na mostek, rozwal przeciwników. Zabierz BAGIETKI I MR. FIZZY, wróć do holu i przejdź przez drzwi na wprost. Przeskocz przez kawałki podłogi, a znajdziesz się przy kolejnej bombie. Użyj DRABINY i wciśnij przycisk po lewej, następnie ten naprzeciw pierwszego, obróć się, wciśnij lewy, a na koniec prawy. Idź w prawo – od Drzewa Kermit dostaniesz PLUTON. Wypij go, kiedy podejdziesz do Obcych. Zamienisz się w Hyde Hawkinsa i będziesz mógł spokojnie ich załatwić.

Sekwencja dla kolejnej bomby działa dla czerwonego światła na górze. Zeskocz na centralną platformę i użyj kilka razy DRABINY, aż dotrzesz do platformy z trzema przyciskami. Najpierw wciśnij najdalszy, potem lewy i ostatni. Zejdź na dół, podejdź do generatora i stań przed kablami idącymi do góry. Wciśnij przycisk po prawej, potem drugi na ziemi. Użyj DRABINY na przycisku prowadzącym do ostatniego przycisku na gzymsie. Wciśnij go, załatw Obcego i wyjdź z pomieszczenia. Przed Tobą ostatnia bomba – niestety, w tym wypadku układ przycisków jest zupełnie przypadkowy i musisz z nią poradzić sobie sam. Po szczęśliwym rozbrojeniu czas na BOSSA.

Wypij PLUTON, zamień się w HYDE'A i wejdź na najwyższą górę skrzyń. Kiedy Mózg znajdzie się w pobliżu, wskocz na niego i zacznij okładać pięściami. Zabawę zakończ korzystając z ATOMOWEGO TOSTERA.

POZIOM 7

THE UPPER REACHES,
SWIZZLE FIRMA, 2:40PM
KURT

Kiedy uciekniesz przed statkiem, przejdź przez tunel i rozwal robota oraz trzy działka laserowe. Potem rozwal wszystkich przeciwników na dole pomieszczenia. Stań na kracie na dole sali i zestrzel LB na prawym urządzeniu, potem idź do góry i traf w LB na lewym. Zejdź na dół, podleć na platformę, strzel w LB obok kolejnego wentylatora, następnie w kolejny na środkowym urządzeniu. Poleć na samą górę.

Użyj GRANATÓW na bąbelkach na podłodze. Pod lewym daszkiem zestrzel LB. Wskocz w lewą dziurę, zdobądź SNAJPERSKI MOŹDZIERZ i wróć na górę. Przy jego pomocy rozwal szklaną strukturę pod daszkiem po prawej stronie pomieszczenia (stojąc przy prawej dziurze, celuj w niebieską część kolumny). Zestrzel LB – w komnacie pod Tobą otworzą się drzwi. Zeskocz tam, zabierz SKACZĄCE KULE, wróć na górę i stań na małym sześciokącie obok wejścia. Wyceluj w duży sześciokąt na ścianie – zestrzelisz ostatnią LB. Zeskocz na dół i idź do wyjścia.

Na dworze zeskocz na zieloną ścieżkę i idź w prawo. Po zniszczeniu podłogi podleć do następnego jej fragmentu i idź do drzwi. W kolejnym pomieszczeniu znajdują się trzy platformy, każda z trzema LB i trzema działkami laserowymi. Po zestrzeleniu barierki na spodzie platformy wypadnie z niej skacząca LB – uwolnij ją i zestrzel w dowolnej kolejności. Wejdź na prawą (patrząc od wejścia) platformę i podleć na półkę. Wejdź na rampę i zabierz MOŹDZIERZ. Zestrzel różowe szkło na prawym teleskopie, traf w znajdujący się w środku LB i zestrzel małą kulkę, która wypadnie z wnętrza. Używając moździerza powtórz akcję na prawym teleskopie. Wejdź na rampę i strzel tuż nad prawym teleskopem. Rozwal pojawiające się roboty i wyjdź przez dziurę w podłodze. Wybiegnij na otwartą przestrzeń i uciekaj przed statkiem. Teraz poleć w dół, na dużą platformę, na której znajdziesz CZARNĄ DZIURĘ i LASER CHAINGUN. Wejdź w portal i przejdź przez drzwi.

Teraz będzie ciężko. Zestrzel LB na lewej kolumnie i rozwal roboty. Teraz kolej na LB na następnej kolumnie. Włącz MASKOWANIE i rozwal przeciwników, jeśli któryś z nich spadł na dół, idź za nim, a następnie wróć na górę. Zestrzel trzeci LB, włącz SUPER CHAINGUN i zestrzel latających strażników. Po rozwaleniu kolejnej kuli pojawi się trzech BOSSÓW znanych z poziomu pierwszego. Rzuć na środek WABIK (DUMMY DECOY), najpierw załatw kolesia po prawej (nie da się nabrać), potem resztę.

Po zniszczeniu kolejnego LB pojawi się nowa grupa latających kul – najlepiej załatwić je snajperką. Po kolejnym LB włącz MASKOWANIE i użyj SUPER CHAINGUNA. Przy ostatnim najlepiej ponownie włączyć MASKOWANIE, TARCZĘ SNAJPERSKĄ i wykończyć kolesi. Wyjdź tradycyjnie – przez dziurę w podłodze. Dwukrotnie strzel w skaczący LB i podleć dwie platformy do góry. Z widmowymi robotami poradzisz sobie w trybie snajperskim. Ponownie dwa razy zestrzel LB i podleć do góry. Włącz MASKOWANIE i LASER CHAINGUN, rozwal przeciwników i leć na samą górę. Czas na BOSSA. Zbierz bonusy (poza energią – zostaw ją na później). Musisz zestrzelić wszystkie (ponad 10) świecące elementy statku. Niektóre wymagają wielokrotnego trafienia. Broni konwencjonalnej używaj do likwidacji kolejnych fal Obcych przybywających na Twą platformę. Powodzenia.

POZIOM 8

LOWER EAST SIDE,
SWIZZLE FIRMA 4:23 PM
MAX

Biegnij do przodu, następnie skręć w prawo. W metalowym pudle znajdziesz DZIAŁKO GATLINGA. Dalej w prawo, potem w lewo. Rozwal metalowe skrzynie pod ścianą i idź do przodu. Rozwal kratę po prawej stronie małego pomieszczenia i wskocz do środka. Rozwal przeciwników i idź dalej. Stań pod prawą ścianą. Po chwili pokój zostanie zablokowany – rozwal przeciwników. W kolejnym pomieszczeniu zestrzel coś na suficie i uchylając się przed kulami, przebiegnij do wyjścia. Wejdź na platformę po lewej i wskocz na windę. Idź do środkowej części pomieszczenia, następnie w lewo, jedź do góry. Zestrzel zielony i niebieski łącznik. Zjedź na dół. Idź w prawo, wjedź na górę zieloną windą i zniszcz czerwony łącznik. Zejdź na dół i wyjdź z pomieszczenia.

Rozwal gniazdo Obcych i trzy statki. Kiedy przyleci statek desantowy, rozwal Obcych i wskocz do środka. W kokpicie stań na czerwonym przycisku. Wyjdź z pojazdu i przejdź przez drzwi. Zabierz BATERIĘ i ATOMOWY JETPACK (ładuje się automatycznie). Teraz czas na wykonanie błyskotliwej serii skoków. Ponieważ za każdym razem cel lotu jest dość oczywisty, nie będę się na ten temat rozpisywał. Pamiętaj tylko, że będziesz musiał podładowywać JETPACK w locie – kiedy wskaźnik paliwa dojdzie do około 20, przez chwilę spadaj, następnie leć do góry, znowu wyłącz silniki itd. Oczywiście jeśli tylko możesz, ładuj je na platformach. Po pokonaniu dwu wielkich pomieszczeń czas na spotkanie z BOSSEM.

Schemat jest bardzo prosty. Najpierw zawracasz uwagę Schwanga, strzelając do niego. Następnie uciekasz w kierunku wystającego z podłogi przycisku. Włączasz JETPACK, unosisz się chwilę nad guzikiem, a w momencie kiedy przeciwnik zbliży się wystarczająco – opadasz na podłogę. Przy okazji można także wysadzić w powietrze wielki zbiornik znajdujący się na jednej ze ścian. Czas zająć się doktorem.

POZIOM 9

SWANKY SWIZZLE HEIGHTS,
SWIZZLE FIRMA 7:19 PM
DR HAWKINS

Najpierw musisz pokonać pole asteroidów. Kiedy już znajdziesz się w pomieszczeniu pełnym Obcych, nawet nie próbuj ich atakować. Na górnej rampie znajdziesz PUMPERNIKIEL, BAGIETKI oraz MR. FIZZY. Wróć na dół, weź PALATIAL LOCATOR. Zejdź na dolną rampę. Weź BAGIETKI, rozwal potwory, wyjdź przez drzwi po prawej. Jesteś w labiryncie – musisz dotrzeć do jego środka (najlepiej iść cały czas np. przy prawej ścianie). Jeśli przy okazji uda Ci się wcisnąć wszystkie napotkane przyciski, dostaniesz mnóstwo bonusów. Na koniec rozwal potwory, zabierz PALATIAL LOCATOR i teleportuj się do miejsca startu. Ponownie zbierz bonusy, tym razem wyjdź przez otwór w górnej części pomieszczenia. Teraz musisz przejść przez znikający most. Na szczęście na raz dematerializuje się tylko jedna jego część. Zaczekaj, aż zniknie, podbiegnij do krawędzi, a kiedy się pojawi, przejdź na drugą stronę. Powtarzając ten schemat dotrzesz na drugi brzeg. Najpierw naciśnij zielony przycisk przy ścianie. Następnie prawy z kolejnej dwójki. Załatw przeciwników. Naciśnij środkowy przycisk. W następnej czwórce wciśnij drugi od prawej. Przy pięciu wciśnij lewy. Pozbądź się Obcych i wyjdź przez drzwi po lewej. Kolejne dwa mosty pokonaj tak, jak poradziłeś sobie z poprzednim. Uważaj na drugim – znika tam cała środkowa część (w chwili, gdy zbliżasz się do trzeciej półki).

W kolejnym pomieszczeniu, po pozbyciu się wrogów, zabierz BAGIETKI, wejdź na rampę i wciśnij przycisk. Światełka na suficie wskazują właściwą kolejność naciskania przycisków na podłodze. Zabierz DESTABILIZATOR WYMIARÓW i wejdź kolejno do dwu teleporterów. Znajdziesz się w punkcie startowym poziomu. Po ponownym uzupełnieniu zapasów wróć w miejsce,

gdzie zostałeś teleportowany, i wejdź do urządzenia prowadzącego w górę, tak samo w następnym pomieszczeniu. Zabierz BAGIETKI, rozwal gniazda Obcych, użyj DRABINY (D) na stosownym polu, rozwal kule strażnicze i pogrąż się w labirynt. Idź maksymalnie w lewo, użyj D, przejdź w przeciwległy koniec pola, użyj D. Idź w lewo i użyj D na pierwszym kwadracie, który napotkasz. Teraz w prawo, przeskocz na następny kawałek, podejdź do ściany – otworzy się ukryty pokój z trzema MR. FIZZY i PUMPERNIKLEM. Wyjdź z pokoju, przeskocz z powrotem, idź w prawo i użyj D na samym końcu ścieżki. Idź na sam koniec ścieżki, użyj D. Znajdziesz się na kolejnym elemencie w kształcie litery L. Na środku przeskocz na kolejny, na jego końcu użyj D, wejdź do teleportera.

W następnym pomieszczeniu musisz napełnić płynem ze zmielonych Obcych (fuj!) przezroczysty pojemnik. W tym celu należy zrobić co następuje. Stań na lewym przycisku. Kiedy Obcy wpadnie w dziurę w podłodze, przenieś się na prawy przycisk. Obcy znowu wpada. Zaczekaj, aż odbije się od ściany, i stań na środkowym guziczku. Sekwencję powtarzaj do skutku. Kiedy zbiornik się wypełni, wejdź do teleportera.

Teleportuj się w górę. Rozwal gniazdo Obcych i naciśnij przycisk – pojawi się teleporter. Przejdź przez otwór na końcu prawej ściany, zejdź rampą, zabierz BAGIETKI i MR. FIZZY, wejdź do teleportera. Teraz pozbądź się wrogów i zajmij przyciskami – zatrzymaj promienie w chwili, gdy znajdują się nad niebieskim światłem (najpierw musisz sprawdzić, który promień jest zatrzymywany przez odpowiedni przycisk, a następnie wcisnąć go w odpowiednim momencie). Przeskocz na ruchomą platformę, a następnie na obszar z bonusem. Zabierz POSOTRONIC DOOHCIKEY i idź do teleportera.

Weź PUMPERNIKIEŁ, podejdź do budki telefonicznej. Kiedy jej drzwiczki się otworzą, strzelaj do środka, aż załatwisz Obcego. Musisz to powtórzyć trzy razy. Kiedy już się wszystkich pozbędziesz – wejdź do środka.

POZIOM 10

IMPERIAL PALACE,
SWIZZLE FIRMA 9:01 PM

KURT, MAX lub DR HAWKINS

Powoli zbliżamy się do końca. Musisz teraz wybrać, którym bohaterem masz zamiar ukończyć grę. Oczywiście polecam zabawę wszystkimi trzema po kolei.

KURT

Idź w prawo, podleć do góry i przejdź przez kratę. Obróć się w prawo, uaktywnij snajperkę i rozwal trzy działka laserowe oraz robota. Weź energię, granaty i idź do tunelu, tam rozwal przeciwników :) Następnie wyczyść kolejne pomieszczenie. Kiedy dojdziesz do pokoju z fontanną, wejdź po schodach i przeskocz na czerwoną półkę, przejdź przez niebieskie drzwi. Załatw fantomowe roboty i przejdź przez drzwi na spotkanie BOSSA.

Kurtem dość łatwo prowadzi się walkę na zewnątrz ciała ZIZZY BALOOBA, natomiast wewnątrz jest on nieco upierdliwy. Na zewnątrz po prostu naparzaj w BOSSA tym, co masz pod ręką, energię odnawiaj korzystając z 25–procentowych bonusów (dość często się odnawiają). Kiedy już zostaniesz wessany, zajmij się sercem – trzeba rozwalić jego pięć części. Następnie zajmij się płucami (na lewej i prawej ścianie) – musisz wstrzelić się MOŹDZIERZEM do każdego z nich, najlepiej celować ze środka pomieszczenia. Następnie podleć na półkę w okolicy oczu i mózgu. Po odstrzeleniu oczy zamieniają się w kule strażnicze – zestrzel je. Teraz czas na mózg. Podejdź do krawędzi platformy i przyjrzyj się schematowi ruchu małych LB, zdejmuj je jedna po drugiej.

MAX

Idziesz podobną drogą co KURT, przy fontannie także przejdź przez niebieskie drzwi. Pamiętaj tylko, by nie używać RAYGUNÓW – zachowaj je na później. Aby rozwalić ZIZZY od środka, będziesz potrzebował przynajmniej CZTERECH! Naparzaj z pozostałej broni, najlepiej latając po całym pomieszczeniu, aż sprowadzisz kolesia do parteru. Podobnie prosta jest sprawa wewnątrz – włącz RAYGUNY i naparzaj w poszczególne narządy. Oczywiście nieco przeszkadza wyrzucanie co jakiś czas Maxa z wnętrza przeciwnika (czego, niestety, nie da się uniknąć) – w takiej sytuacji przełącz się na inną broń, oddaj kilka strzałów i kontynuuj zabawę w środku.

DR HAWKINS

Idź w lewo i użyj drabiny na kwadracie przy ścianie pałacu, a następnie na kolejnych widocznych kwadratach. Wskocz do środka i idź w lewo. Idź dalej, używając DRABINY jeśli trzeba, aż dotrzesz do niebieskich drzwi przy fontannie. Za nimi pozbądź się przeciwników i spójrz w oczy przeznaczeniu. Na zewnątrz ZIZZIEGO naparzaj BAGIETKAMI, a później klasycznym chlebkiem. Wewnątrz najpierw skup się na płucach – strzel kilka razy z tostera w otwory, z których wychodzą naczynia krwionośne. Do pomieszczenia wlecą dwie gałki oczne – musisz je umieścić (strzelając z tostera) w dwu dziurach po obu stronach pokoju.

Na gzymsie wokół pomieszczenia znajdziesz PLUTON – wypij go i zamień się w HYDE'A. Skocz do góry i uderz kilka razy w serce – rozpadnie się na dwa mniejsze elementy. Następnie, unosząc się na bańkach wylatujących z centrum pomieszczenia (najpierw wskocz na prawe oko a potem na bańkę), musisz znaleźć się nad sercem, zeskoczyć na nie i zniszczyć. Teraz ustaw się w pobliżu lewej gałki ocznej, uaktywnij toster i wstrzel się w mózg. Po chwili także ten ostatni bastion padnie.

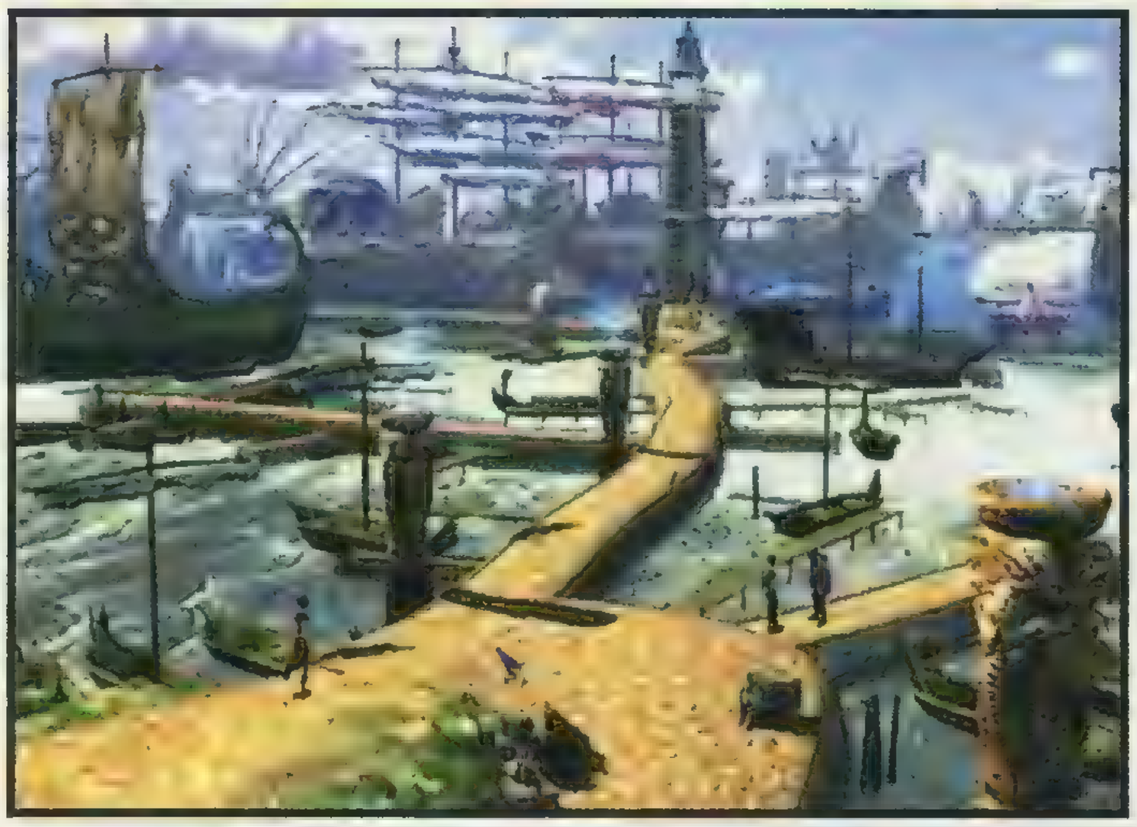
I to by było na tyle.

Pooh

Interplay
www.bioware.com/mdk2

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 200, 64 MB RAM**

OCENA: 8/10



Witaj w świecie Stark (a może Arcadii)! Zapraszam na najdłuższą podróż z sympatyczną April!

PROLOG

Pójdź w prawo, podnieś muszlę leżącą koło gniazda i odłam gałąź z rosnącego nieopodal drzewa. Porozmawiaj ze zjawą, użyj muszli i gałęzi, by zmienić bieg strumienia. Ponownie porozmawiaj ze zjawą – pojawi się Chaos i prolog zakończy się sekwencją animowaną.

ROZDZIAŁ 1

Weź z półki dziennik i otwórz go – znajdziesz dokumenty dotyczące Twoich godzin pracy. Otwórz szafę i weź z niej elektryczną małpę–zabawkę. Wyjdź z pokoju i porozmawiaj z Zackiem. Na dole weź ze stolika pudełko zapałek i rzuć okiem na tablicę ogłoszeń. Weź różową kartkę, daj ją Fionie, a ona da Ci pierścionek. Gdy wyjdziesz z budynku, obejrzyj maszynę po lewej stronie. Użyj pierścionka przy luźnych przewodach, by je połączyć, a następnie uruchom maszynę, poruszając żółtymi przełącznikami (spoziomuj je). Teraz przekręć koło i weź szczypce. Porozmawiaj z siedzącym przed budynkiem Cortezem, a potem pójdź do Akademii, do swojej pracowni na pierwszym piętrze. Weź z półki pędzel i farby, kliknij na sztalugach. Po sekwencji animowanej zejdź na dół i podnieś leżącą przy koszu gumową rękawicę. Idź do Cafe Fringe, wchodząc do lokalu weź cukierek ze słoja na ladzie. Porozmawiaj z Charlim, potem zaś przejdź do sali, w której siedzi Stanley. Daj mu rozkład godzin pracy i zażądaj zapłaty (stanowczo). Rzuć też okiem na plakat wiszący na ścianie. Weź darmowy bilet. Następnie porozmawiaj z Emmą i weź trochę chleba ze stołu. Wróć do swojego pokoju, wyjrzyj przez okno i rzuć chleb kaczce. Pociągnij łańcuch i weź linkę do bielizny. Wróć do Cafe Fringe, obok znajdziesz niebieską kaczkę. Teraz udaj się do metra. Kup bilet, potem połącz szczypce z linką, nadmuchaj gumową kaczkę, przyjrzyj się jej uważnie, oderwij taśmę i użyj szczypiec, by dostać się do klucza. Metrem pojedź do Watertown Bridge. Porozmawiaj z Cortezem i wróć pod Cafe Fringe. Jeżeli powiedziałeś Stanleyowi, że wieczorem chcesz pracować w barze, wejdź do kawiarni – czeka Cię kończąca rozdział 1 sekwencja animowana. Jeżeli odmówiłeś pracy, idź do domu i porozmawiaj z Fioną.

ROZDZIAŁ 2

Porozmawiaj z Fioną. Wypytaj ją o Corteza, zamień też parę słów z Zackiem. Pojedź na stację Metro Circle i podejdź do kina. Przesuń śmietnik, umocz cukierek w parafinie. Następnie zagadnij inspektora, który stoi obok, i daj mu spreparowaną uprzednio słodycz. Podejdź do skrzynki z bezpiecznikami, użyj klucza, by ją otworzyć. Przestaw wszystkie przełączniki w lewo. Połącz rękawiczkę z taśmą i postaraj się odblokować przełącznik. Teraz możesz wejść w boczną alejkę. Zanim to jednak zrobisz, podnieś kapelusz policjanta (na środku drogi, na poprzedniej planszy). Wejdź w alejkę, połóż kapelusz na stercie pudeł, na dole połóż elektryczną zabawkę, otwórz kosz i podpal go. Po sekwencji animowanej porozmawiaj z Cortezem i przygotuj się na zmianę otoczenia. Jesteś w Arcadii.

Idź w prawo i porozmawiaj z facetem. Wybierz opcję „listen" – wkrótce zrozumiesz, co mówi. Zagadnij Marcurie, możesz też pogadać z gościem robiącym mapy i z Tobiasem. Gdy ten ostatni wróci na posterunek, zagadnij go ponownie i spytaj o Briana Westhouse'a. Potem porozmawiaj o Brianie z kartografem – w końcu zgodzi się dać Ci pracę. Pierwszą osobą, której powinieneś dostarczyć przesyłkę, jest kapitan Nebeve, który jest na statku White Dragon. Daj mu mapę, potem listę. Kapitan nie podpisze, dopóki mu nie zagrasz. W sklepie z instrumentami (przy bramie miejskiej) kup więc flet, zagraj, weź podpis i wróć. Daj listę kartografowi – otrzymasz drugie zlecenie. Idź do rezydencji Westhouse'ów i daj mapę Brianowi. Porozmawiaj z nim i weź zegarek. Użyj igły na zegarku, by wrócić do swojego świata (ale przedtem weź podpis Briana). Idź do Fringe Cafe. Do wyboru masz dwa zakończenia: albo iść na koncert, albo udać się na spotkanie z Zackiem.

ROZDZIAŁ 3

Rano pogadaj z Zackiem, a potem pojedź metrem na ulicę Hope, wejdź do katedry i porozmawiaj z księdzem o Warrenie. W budynku 87. odszukaj Warrena i porozmawiaj z nim. Teraz skieruj się do strefy Metro West i rzuć okiem na znak wiszący nad pojemnikiem. Przeczytaj napis, przesuń przeszkodę i wejdź do pojemnika – znajdziesz przejście na komendę policji. W środku kliknij na pudełku z narzędziami. Umieść tam papier, potem pogadaj z obsługą i daj im papier. Zagadnij recepcjonistkę i załatw sprawę do końca. Gdy wszyscy zaczną pracować, weź śrubokręt i użyj telefonu. Spróbuj przejść przez drzwi, rozejrzyj się po półkach, a potem spróbuj przekonać recepcjonistkę, by odeszła – wtedy będziesz mógł wejść do środka. Kup trochę wody sodowej (użyj karty kredytowej), potem wejdź do łazienki i porozmawiaj z Minellim. Teraz zbadaj szereg szafek i odszukaj tę należącą do Minellego. Weź proszki i ponownie zagadnij policjanta. Podnieś sztuczne oko, zgaś światło i dokonaj podmiany (zostaw szklane oko małpy). Zdobytej „gały" użyj do oszukania skanera – dostaniesz się do archiwum. Tam wydrukuj informacje o Warrenie. Potem skasuj ten plik. Rzuć też okiem na dane o siostrze Warrena. Wydrukuj wszystko, co Cię interesuje. Następnie przyjrzyj się Jacobowi MacAllenowi i zapamiętaj symbole, które ukażą się przy jego nazwisku. Dzięki nim dostaniesz się do plików. Gdy zbierzesz niezbędne dane, wróć na Hope Street. Pójdź do lokacji, o której powiedział Ci Warren, i porozmawiaj z Burnsem Flipperem. Daj mu kostkę z archiwum i poproś o fałszywe dokumenty. Wracając, użyj puszki z wodą sodową na maszynie stojącej koło bramy, a potem na policjancie koło płotu. Potem wykorzystaj lusterko i śrubokręt, a następnie zanieś urządzenie Burnsowi. Wróć na Hope Street. Porozmawiaj z Cortezem, a następnie wróć do domu i porozmawiaj z przyjaciółmi. Po chwili zostaniesz przeniesiony do Arcadii.

ROZDZIAŁ 4

Zagadnij stojącą nieopodal kobietę. Potem porozmawiaj z Abanaksusem. Wkrótce potem April zapadnie w sen. Po przebudzeniu spróbuj wyjść z lokalu – właściciel da Ci ubrania. Do wyboru masz dwie opcje: pracować lub nie. Trochę pieniędzy się przyda, więc decyzja nie powinna sprawić kłopotu. Pójdź na targ i odszukaj kartografa. Daj mu listę i pogadaj chwilę, powinieneś otrzymać zlecenie. Zanim wybierzesz się w kolejną podróż, porozmawiaj z Tobiasem. Pójdź do biblioteki i przeczytaj co tylko się da. Potem udaj się do faceta, który zajmuje się grami hazardowymi. Połóż pieniądze na stole – skorzystaj z namagnesowanego śrubokręta, by oszukać i wygrać. W nagrodę dostaniesz kalkulator. Daj facetowi śrubokręt, będziesz mógł wybrać inną nagrodę. Potem pójdź do parku i porozmawiaj z Abanaksusem. Następnie pójdź na nabrzeże i zagadnij starego człowieka. Wróć do biblioteki i sprawdź informacje, które Ci przekazał. Potem porozmawiaj z Brianem i ponownie udaj się do biblioteki po porcję danych. Gdy już dowiesz się o Alais, możesz iść do kapitana Nebeve i zaproponować mu popłynięcie tam. Kapitan stwierdzi, że nie wpuszcza kobiet na pokład. Pójdź pogadać ze starcem na nabrzeżu – on wie, jak możesz się dostać na statek, ale musisz odszukać jego papugę. Ofiaruj ptaka, którego wygrałeś u faceta na targu, starzec nie powinien dostrzec różnicy. Wróć na statek i daj kapitanowi zaliczkę. Brakuje jeszcze nawigatora. Idź na północ i odszukaj Ravena, potem most w lesie, a następnie porozmawiaj ze starą kobietą. Pomóż jej i pójdź za nią do jej domu. Otwórz szafkę (użyj miotły), podnieś czaszkę i wyrzuć ją przez okno. Gdy zostaniesz zaatakowany przez Gribbela, kliknij na luźnej desce. Pójdź do obozu Banda i porozmawiaj z wszystkimi po kolei. Potem wejdź do jaskini i ułóż się do snu.

ROZDZIAŁ 5

Gdy się obudzisz, porozmawiaj z gościem i weź od niego pierwszą z czterech części płyty. Obudź Ravena i idź do warsztatu alchemika. Po drodze zbierz kwiaty. Gdy nie będziesz mógł po któreś sięgnąć, użyj fletu. Zmieszaj jagody z kwiatami – powstanie magiczna mikstura, którą możesz wykorzystać, by pomóc człowiekowi zamienionemu w posąg. Z wdzięczności zaprowadzi Cię on do zamku. Tam odszukaj posąg żebraka i włóż w jego ręce kilka monet. Zdmuchnij obydwie świeczki, wrzuć jeszcze kilka monet i weź pojemniki z solą i pieprzem. Następnie obróć klepsydrę i bierz nogi za pas. Zapukaj dwa razy do kamiennych drzwi, powtórz manewr z klepsydrą i sypnij pieprzem w twarz wyrzeźbioną na drzwiach. Gdy spotkasz alchemika, posłuż się kalkulatorem, by przekonać go do swoich racji. Weź butelki (musisz znaleźć cztery), zajrzyj do księgi magicznej i sporządź napój niewidzialności (white potion + green potion + blue potion). Przez labirynt wróć do lustra i wypij eliksir niewidzialności – to rozwiąże Twoje kłopoty. Znalezioną kartkę umieść w księdze czarów. Teraz potrzebujesz czerwonego napoju z górnej półki. By się po niego dostać, spreparuj eliksir o nazwie „Light as a leaf" (yellow potion + white potion + blue potion). Wykorzystując czerwony eliksir, będziesz mógł zrobić kilka następnych, również użytecznych:

Wind potion (white potion + red potion + blue potion) Potion of explosion (red potion + blue potion + red potion) i Magic–binder (green potion + yellow potion + blue potion). Teraz wypróbuj wybuchową mieszankę na kryształe. Nie uda się... Użyj mikstury „Magic–binder", a dopiero potem wybuchowej. Tym razem się uda. Otwórz okno, wezwij Ravena i poproś go o pomoc. Wróć do Marcurii, pogadaj z kapitanem i wręcz mu co trzeba. W dalszym ciągu brakuje Ci nawigatora. Odszukaj „Journey Man" i porozmawiaj z kobietą. Daj jej mapę i zaoferuj pracę. Przed wypłynięciem porozmawiaj z Tobiasem (chowa się w świątyni). Weź od niego talizman i idź na statek.

ROZDZIAŁ 6

Wejdź pod pokład, zjedz cukierka i wykorzystaj lepki papierek, by schwytać robaka. Wróć na pokład, porozmawiaj z kapitanem i weź jabłko z beczki. Posadź na nim robaka i pokaż jabłko kapitanowi. Rzuć okiem na kompas przy mostku, porozmawiaj z Tunem i poproś o możliwość pokierowania statkiem. Gdy zostaniesz sam, użyj talizmanu na kompasie. Gdy podniesiesz talizman z powrotem, Nebeve zabierze go i schowa pod pokładem. Zejdź tam, weź siekierę i rozbij skrzynię. Ooops..!

ROZDZIAŁ 7

Po krótkiej rozmowie z Ravenem spróbuj podnieść z wody zwierzaka morskiego. Gdy znajdziesz się w jaskini, obejrzyj malowidła na ścianach, potem weź jeden z niebieskich glonów. Zjedz go i wypłyń z jaskini. Po drodze ukłuj się igłą w palec, by zdobyć kroplę krwi, następnie podpłyń do muszli i wyjmij ze środka perłę. Teraz popłyń w kierunku miasta. Zbierz zielone glony, zmieszaj ze sobą trzy składniki i zjedź mieszankę. Porozmawiaj z królową. Spróbuj dotknąć włóczni i ponownie z nią porozmawiaj. Pokaż jej kryształ. Za miastem, pod stertą wodorostów, znajdziesz jaskinię. Musisz zebrać tam cztery kryształy, a potem zmierzyć się z łamigłówką. Gdy uda Ci się odpowiednio poustawiać kryształy i pierścienie, sala powinna zostać oświetlona i będziesz mógł pooglądać rzeźby na ścianach. Wróć do królowej i powiedz jej o odkryciu. Teraz już możesz zabrać włócznię – wykorzystaj ją, by zabić wielką rybę koło wraku. Weź jej ząb jako dowód. W zamian za talizman królowa da Ci amulet. Wróć do jaskini i użyj talizmanu na symbolu. Pochwal się królowej nowymi osiągnięciami.

ROZDZIAŁ 8

Weź linę, idź w lewo i wejdź po linie (zaczep ją o drzewo) do jaskini. Na jej dnie powinieneś znaleźć klucz. Wezwij Ravena i wyślij go z misją do dżungli. Odszukaj wulkan i użyj klucza, a potem poprzestawiaj symbole, by móc popatrzeć przez teleskop. Gdy już wszystko obejrzysz, weź klucz i idź do dużego drzewa (zanim będziesz mógł się tam udać, musisz kliknąć drzewo na mapie). Na planszy nic się nie dzieje, więc wyjdź i wejdź jeszcze raz. Porozmawiaj z Drzewcami, zainteresuj się posągami. Potem wejdź na szczyt drzewa i zapytaj o działo. Przyjrzyj się też statuetce. Wróć na plażę, idź w prawo i rzuć okiem na posąg stojący koło urwiska. Skorzystaj (podobnie jak poprzednio) z mocy posągu, a potem wróć na planszę z Drzewcami i krzyknij do zaimprowizowanego ze statuetek telefonu. Porozmawiaj z Q'amanem, a potem pójdź się z nim spotkać. Poproś go o pomoc i daj papierek od cukierka na przynętę. Wróć do Drzewców i powiedz, że mogą pracować dalej. Potem odszukaj Q'amana i weź linkę oraz ości. Połącz ości z liną (jeżeli jeszcze jej nie masz – jest koło jaskini), wróć do Drzewców, daj im linkę, a potem użyj liny z ościami na armacie. Porozmawiaj ze stworem, który się pojawi, potem wypij eliksir „Light as a Leaf" i eliksir wiatru. Czas na mały skok. Podejdź do zamku i porozmawiaj ze strażnikiem. Każe Ci opowiedzieć cztery anegdoty. Popytaj ludzi i wróć, dopiero gdy nauczysz się odpowiedniej liczby anegdot. Gdy uda Ci się przekonać strażnika, wejdź do budynku i porozmawiaj z kobietą. Podnieś trochę piasku, weź kamień, porozmawiaj z tajemniczą postacią i weź mapę.

ROZDZIAŁ 9

Jesteś z powrotem w Stark. Porozmawiaj z ojcem Raoulem, potem wróć do domu – niespodzianka. Wyjrzyj przez okno, a potem wyskocz przez nie (kliknij na rzece). Użyj eliksiru niewidzialności, by przemknąć koło bandyty i skieruj się do Cafe Fringe. Po spotkaniu z kobietą zostaniesz ponownie przeniesiony do Arcadii.

ROZDZIAŁ 10

Podejdź do Abanaksusa – dostaniesz ostatnią część płyty. Idź do biblioteki i ułóż wszystkie płyty na swoich miejscach. Z pomocą Ravena skorzystaj ze smoczego, ognistego oddechu, by stopić płyty w jedną całość. Porozmawiaj z Minstrum, spróbuj przekręcić koło, spytaj Minstrum o radę i ponownie zakręć kołem. Weź płytę. Spróbuj wyjść z biblioteki – zostaniesz przeniesiony do Stark.

ROZDZIAŁ 11

Tym razem wylądowałeś w swoim studiu. Weź do ręki pędzel i farby i spróbuj coś namalować. Potem odszukaj Flippera Burnsa. Weź od niego kartę ID i pokaż mu mapę. Powinien zaoferować pomoc. Zanim to nastąpi, idź do metra, by wypróbować nową kartę ID. W kuble na śmieci znajdziesz pudełko po pizzy. Kup też trochę nowych ciuchów w sklepie po lewej, a potem wsiądź do pojazdu. Zapytaj policjanta, gdzie jest budynek MTI i udaj się tam. Daj facetowi w recepcji pudełko po pizzy i idź spotkać się z MacAllenem. Nie ma go, więc spróbuj otworzyć którąś z szuflad w jego biurku. Oczywiście wtedy się pojawi... Gdy odzyskasz możliwość ruchu, kliknij na panelu kontrolnym po prawej, otwórz drzwi i wyjdź. Porozmawiaj z Cortezem, potem wróć do laboratorium. Kliknij panel sterowania i odzyskaj płytę. Wróć do Flippera – kolejna przykra niespodzianka. Teraz jednak wiesz już, gdzie jest portal, więc zapisz się na listę kolonistów (w górę windą, pokój obok pojazdu).

ROZDZIAŁ 12

Spróbuj wejść do damskiej łazienki, a gdy Ci się nie uda, wejdź do męskiej. Użyj karty kredytowej, by kupić pigułki, przesuń kosz na śmiecie i otwórz wejście do kanału, wykorzystując monetę, by obluzować kratę. Wejdź do kanału wentylacyjnego i przyjrzyj się ekranowi po prawej. Idź do strefy 1, przestaw kamerę i udaj się strefy 2. Wsyp pigułki do kubka z kawą – strażnik z głowy. Teraz masz dostęp do komputera w jego pokoju i możliwość wydawania komend innym strażnikom. W kieszeni płaszcza znajdziesz klucz. Skorzystaj z komputera, by dowiedzieć się, gdzie jest Adrian. Wróć do panelu sterowania. Idź do strefy śluzy powietrznej i kliknij na żółtym przycisku, a potem na kapsule. Wróć do centrum kontroli, przejdź do pomieszczeń załogi i poszukaj filtru tlenowego (przy pomocy terminala komputerowego określ numer seryjny filtru i poszukaj w pudełkach). Wróć do Adriana, odwołaj strażnika, podłącz filtr i naciśnij żółty guzik.

ROZDZIAŁ 13

Pójdź w kierunku wieży. Gdy napotkasz Chaosa, użyj eliksiru Magic–binder na talizmanie i skorzystaj z jego mocy, by się obronić. Czas na kolejny test – tym razem skorzystaj ze złotego pierścionka. Już za chwilę kolejne problemy. Wezwij Ravena i skorzystaj z jego pomocy (wyślij go do wieży, potem do drugiego budynku, potem do dziury). Potem poproś, by przyniósł trochę wody, kliknij na pustej przestrzeni i przejdź przez most, który się pojawi. Umieść płytę w otworze, poczym użyj talizmanu na Gordonie.

Frogger

THE LONGEST JOURNEY

Funcom
www.funcom.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – PAŹDZIERNIK
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Część 2

Witam ponownie (jest niewymownie). Dziś zajmiemy się kolejnymi misjami, które poprowadzą nas do zwycięstwa i niewyobrażalnych bogactw. W programie mamy: świętokradztwo w katedrze, okradanie banku i liczne kradzieże. Poloneza czas zaczynać.

MISJA 5: EAVESDROPPING

Ta misja jest dość trudna, jednakże o ile będziesz zachowywał się cicho i w miarę rozważnie, wszystko powinno pójść gładko. Podczas zwiedzania katedry uważaj na stalowe kładki i roboty, które mogą być dokuczliwe. Uważaj zwłaszcza na te duże – są dość spostrzegawcze i wyposażono je w potężne giwery, więc unikaj ich za wszelką cenę.

Na rozstajach dróg udaj się w lewo, lecz nie poruszaj się środkiem ścieżki, gdyż wówczas łatwo usłyszą Cię strażnicy z wyższych poziomów. Okrążaj katedrę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aż dotrzesz do niewielkiego cmentarza (dobra miejscówka, aby trzymać tam ogłuszonych strażników). Po drodze wstąp do laboratorium Mechanistów, gdzie prócz jednego kapłana, którego będziesz musiał uciszyć, możesz znaleźć trochę złota. Gdy dotrzesz w okolice cmentarza, wejdź po kamiennych schodach na górę i ukryj się tak, aby nie widzieli Cię strażnicy, którzy od czasu do czasu przechodzą ścieżką przy nekropolii. Teraz będziesz mógł bez trudu podsłuchać rozmowę dnia – w tej sprawie w ogóle tu przybyłeś! Uważaj zwłaszcza na końcu konwersacji, wtedy to zostanie powiedziane, gdzie ukryto klucz od skrytki. To miejsce ulega często zmianie, lecz na 100% będzie to gdzieś w okolicach głównej katedry. Na Twoim miejscu rozpocząłbym poszukiwania w okolicach „drugich drzwi podsłuchu" – na mapie masz zaznaczone dwie pary drzwi, chodzi tu o te, przy których nie podsłuchiwałeś. Tak czy siak, musisz wkroczyć do środka katedry. Prowadzą do niej dwie drogi.

Możesz tam dostać się jednymi z drzwi nieopodal cmentarza, jednakże w tym przypadku ryzykujesz wpadnięcie prosto w objęcia strażnika lub wielkiego robota, który regularnie patroluje parter budynku. Dlatego też, jeśli zdecydujesz się dostać się do środka w ten sposób, nie zapomnij zapisać stanu przed wykonaniem tego ważkiego kroku – wywołanie alarmu w katedrze Mechanistów to śmierć w butach, zapewniam Cię. OK, to była pierwsza droga, ta, którą – być może zabrzmi to paradoksalnie – mimo wszystko będę Ci polecał. Zaraz zobaczysz dlaczego. Do katedry dostać możesz się także przez katakumby (wejście do nich znajduje się w jednej z dwóch krypt znajdujących się na podwórcu katedry). Z jednej strony, jest to droga całkiem opłacalna, gdyż w grobach możesz znaleźć sporo kasy, lecz z drugiej – istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, że wpadniesz na kręcące się po piwnicach żywe trupy. Wybór należy do Ciebie.

Załóżmy, że jesteś już w środku. Nie ma szans, abyś przegapił klucz, gdyż w momencie, gdy go podniesiesz, Garret na pewno powie coś o tym, że ten łup trzeba będzie odnieść szybko na miejsce. Ale, ale – przecież wykonanie głównego zadania to nie wszystko. Pokręć się nieco po terenie katedry, gdyż znajdziesz tu wiele wartościowych drobiazgów. Opłacalne jest wtargnięcie do głównej modlitewnej sali katedry, chociaż będziesz musiał wykazać się dużym sprytem i sprawnością, aby bezgłośnie wyeliminować wszystkich strażników (ci w głównej sali są bowiem umiejscowieni tak, że nie sposób pracować, nie ogłuszywszy ich przedtem). Gdybyś w momencie nadejścia robota znajdował się na korytarzu za ołtarzem, zawsze możesz ukryć się w jednej z szaf (to pewna kryjówka). Gdy będziesz już kontent w kwestii zdobytych bogactw, udaj się do warsztatów (sprawdź na mapie, gdzie znajduje się przejście z katedry do katakumb – warsztaty są nieopodal). Uważaj na dwójkę strażników, którzy – to bardzo częsta sytuacja – mogą opuszczać podziemia akurat wtedy, gdy będziesz schodził po schodach. W warsztacie musisz znaleźć dłuto do wosku i maszynę, za pomocą której będziesz mógł zrobić odcisk klucza. Dłuto będzie Ci niezbędne do wydobycia świeżego odcisku. Gdy skończysz, grzecznie odnieś klucz na miejsce. Teraz możliwie dyskretnie wróć do miejsca rozpoczęcia misji.

MISJA 6: FIRST CITY BANK AND TRUST

To Twoje pierwsze prawdziwe wyzwanie. Przyznaję, że ta misja sprawiła mi wiele trudności – szczególnie uciążliwe są kamery zintegrowane z wieżyczkami strzelniczymi. Ale nie takie rzeczy się robiło...

Wpierw otwórz główne drzwi banku, lecz nie wchodź do środka (na pewno przy drzwiach będą kręcili się jacyś strażnicy – jeśli nie ludzie, to roboty), tylko okrąż budynek w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aż dotrzesz do wielkiej skrzyni. Wspinaj się na górę po wszystkim, co tylko się do tego nadaje, aż dotrzesz na sam dach. Powinieneś znaleźć tu parę drzwi, z poziomu których będziesz miał ładny widok na Salę Spotkań (Meeting Hall) na drugim piętrze. Za pomocą strzały linowej opuść się na balkon. Uważaj na strażników.

Kieruj się na północny zachód, przejdź przez drzwi i skręć w prawo. Dojdziesz do niewielkiego mostu, lecz uważaj, gdyż na środku konstrukcji umieszczono niewielką pułapkę. Jeżeli jeszcze jej nie dostrzegłeś, to wiedz, że na podłodze znajduje się kwadratowa płytka, na którą nie możesz nastąpić. Zapisz grę i wyjrzyj za róg, aby sprawdzić, czy znajdujący się za wielkim oknem strażnicy Cię nie widzą. O ile droga jest wolna, biegnij przed siebie, przeskocz nad pułapką i schowaj się w cieniu. Jesteś w okolicach Sali Zapisów (Records Hall). Aby dostać się do środka, musisz wpierw wygasić wszystkie pochodnie w okolicy, aby Twarz Cię nie ujrzała. Uważaj też na strażnika, który może akurat przechodzić korytarzem. W Records Hall dowiesz się, gdzie ukryta jest skrytka.

Wyczesuj się stamtąd. Gdzieś w okolicy będą schody, które prowadzą na pierwsze piętro. Zejdź na dół i następnymi schodami zejdź do piwnicy. Przez cały czas uważaj na roboty i strażników. W piwnicy znajdziesz trochę kasy, którą powinieneś sobie przywłaszczyć, lecz Twoim głównym celem jest odnalezienie pokoju z wielką maszyną. Maszynerię załatwisz w następujący sposób: musisz otworzyć panel z boku konstrukcji i pobawić się trochę przyciskami. Chodzi o to, aby wszystkie zostały odciśnięte. Istnieje prawdopodobieństwo, że pojawią się tu jakieś roboty, ale póki co nie zaprzątaj sobie tym głowy. Masz teraz inne priorytety. W razie czego kryj się w cieniu, kierując się uparcie do klatki schodowej, którą dotarłeś do piwnic. Wracaj na drugie piętro.

Znajdź teraz główną klatkę schodową, i udaj się na trzecie piętro

banku. Miń Halę Rzeźb (Hall of Statues) i kieruj się na południe – do stróżówki. Zabierz stąd klucz do skarbca i wyłącz Twarze w poczekalni. Wracaj teraz na pierwsze piętro, odbij na zachód i dotrzyj w okolice umiejscowionej na południe od skarbca stróżówki. Jeżeli masz przy sobie strzałę z mchem, to bardzo dobrze. Jeśli nie – masz przerąbane, gdyż bardzo trudno będzie Ci przejść nie zwracając na siebie niepożądanej uwagi.

Zanim wejdziesz do właściwego skarbca, odwiedź małe pomieszczenie obok i pociągnij dźwignię, aby wyłączyć obserwującą skarbiec Twarz. Właź do środka. Musisz teraz znaleźć skrytkę numer 10, która – co za niespodzianka! – znajduje się na samym końcu skarbca. Jeśli zależy Ci na unikaniu Twarzy, możesz chować się za filarami. Gdy dotrzesz do celu, otwórz skrytkę, zabierz nagranie i przygotuj się do efektownej ucieczki głównymi drzwiami. Lepiej, aby teraz nikt Cię już nie złapał...

MISJA 7: BLACKMAIL

Otwórz okno i wskocz do środka budynku. Zgarniając po drodze wszystkie kosztowności, wejdź na drugie piętro i opuść budynek południowym oknem. Musisz dostać się na szczyt wielkiego muru i opuścić się po drugiej (południowej, oczywiście) stronie. Idąc dalej na południe, dojdziesz do bramy, którą otworzysz, manipulując dźwignią nieopodal. Za krzakami pod murem znajduje się dziura – przeciśnij się przez nią. Idź teraz wzdłuż budynku, aż dotrzesz do rzeki. Wskocz do wody i płyń w lewo. Brawo, idzie Ci coraz lepiej...

Do budynku możesz dostać się na dwa sposoby. Możesz przeczesać krzaki w poszukiwaniu wejścia do piwnicy, jednakże ja bardziej polecałbym ogłuszenie znajdującego się nieopodal strażnika, zabranie mu klucza i triumfalne wejście przez tylni balkon. Wejdź przez prawe drzwi, zrób zaciemnienie i ukryj się gdzieś w rogu. Balkon jest o tyle dobrym miejscem, że możesz w jego okolicy spokojnie ogłuszać każdego przechodzącego strażnika bez obawy, że nie będziesz miał gdzie ukryć jego ciała. Gdy już rozwalisz cały pluton, udaj się w okolice kuchni, podsłuchaj rozmowę i ogłusz dwójkę służących. Samiec ma przy sobie klucz, który powinien znaleźć się w Twojej kieszeni. W kuchni znajdziesz ponadto trochę porcelany i żarcia – wiesz, co wypadałoby z tym uczynić. Teraz do szczęścia brakuje Ci jeszcze strażnika, który będzie miał przy sobie metalową korbę (czy coś w tym rodzaju), z której noszenia powinieneś go zwolnić.

Klatką schodową, znajdująca się na końcu korytarza w kształcie litery S, dostaniesz się na drugie piętro. Zamknięte przejście pokonasz, operując zdobytą przed chwilą akcją w maszynerii na ścianie. Na drugim piętrze znajdź jeszcze jednego strażnika, wyposażonego w uniwersalny metalowy przyrząd (jest przecież Wiek Metalu, prawda?) – tym narzędziem utorujesz sobie drogę do Wielkiej Sali (Great Hall). Okrążaj teraz poziom, kierując się w lewo, miń Pool Room i wyłącz wszystkie systemy alarmowe w pokoiku na północ od skład broni (Weapons Storage). Wracaj do Pool Room i wskakuj do basenu, z dna którego porwij jeszcze jeden (i jeszcze raz...) otwieracz. Za jego pomocą dostaniesz się korytarzem w kształcie litery S na trzecie piętro.

Na klatce schodowej, dowiesz się, że Twój wróg – szeryf – nie żyje. Poczekaj, aż strażnik pójdzie na północ i wejdź do sypialni Truarta. Nie wchodź jednak głównymi drzwiami, tylko zrób to od tyłu (sic!), poprzez pokój, który będziesz mijał po drodze. Zabierz wykonaną z brązu akcję i kółko kluczy przy łóżku. Opuść dom tą samą drogą, którą przybyłeś. Chodźmy na kawę...

MISJA 8: TRACE THE COURIER (FOLLOW THE LEADER?)

Wreszcie trochę odpoczynku. Ta misja jest – ogólnie rzecz biorąc – lekka, łatwa i przyjemna. Przed jej rozpoczęciem przyjrzyj się mapie miasta, abyś podczas gry przypadkiem nie zabłądził. To byłoby głupie i mało profesjonalne, albowiem to konkretne zadanie polega na śledzeniu określonej osoby.

Oficer Mosely kieruje się w stronę targowiska – idź za nią, wiedz jednak, że nie możesz zostać przez nikogo zauważony ani usłyszany. Najlepszą metodą jest tradycyjne trzymanie się cienia. Ulice bywają na tyle wąskie, że bez większych trudności powinieneś być w stanie okradać większość mijających Cię stróżów prawa. Gdy Mosely upuści list tam, gdzie jest najciemniej, czyli pod latarnią, podnieś go i przeczytaj, po czym zostaw go na miejscu. Usuń się teraz gdzieś w cień, jeśli chcesz, to pookradaj trochę ludzi. Masz chwilę dla siebie, gdyż tak czy inaczej musisz poczekać na Poganina, który pojawi się odebrać list.

Ta część misji jest nieco trudniejsza, gdyż na ulicy mijał będziesz nieco więcej osób. Poganin zmierza w stronę cmentarza. Gdzieś w okolicach nekropolii napadną go strażnicy miejscy i zostanie zraniony. Na szczęście stróże Prawa są dość przesądni i nie odważą się wejść na cmentarz. Ty jednak nie musisz obawiać się ludowych zabobonów – postaraj się dostać tam przy jak najmniejszych stratach własnych. Gdy już pokonasz wszystkie przeciwności losu, wypatruj śladów krwi, które zaprowadzą Cię do jednej z krypt. Otwórz drzwi, wejdź do środka. Bardzo ładny ten portal, prawda? Jest tylko jeden sposób, aby przekonać się, dokąd Cię zawiedzie...

MISJA 9: TRAIL OF BLOOD

Trzymaj się krwawych śladów. Po drodze znajdziesz jakieś ciała i walającą się na ziemi mapę. Zgarnij ją i wal dalej przed siebie, aż dotrzesz do niewielkiej wioski. Pomiędzy domkami kręci się kilku strażników – dobrym pomysłem byłoby wybicie ich wszystkich, aby nie przeszkadzali w robocie. Gdy już pozbędziesz się ich niewygodnego towarzystwa, rozejrzyj się za dwoma drogocennymi kamieniami. Nie chodzi tu o pazerność – bez nich po prostu nie będziesz mógł ruszyć dalej. Jeden z kamieni ukryty jest pod schodami jednej z chatek. Drugiego szukaj we wnętrzu innego domu. Z kamieniami w kieszeni podążaj krwawymi śladami do domostwa, wewnątrz którego znajduje się wielka kamienna twarz. W oczodoły rzeźby wsadź kamienie, wespnij się na platformę i wskocz do ust.

Dotrzesz do kompleksu opuszczonych jaskiń. Przedzieraj się do wyjścia strzeżonego przez małpich ludzi. Jeżeli po drodze nie będziesz wiedział, dokąd iść dalej, pomagaj sobie flarami. Gdy dotrzesz do wyjścia, zgaś wszystkie pochodnie i prześlizgnij się obok straży. Spróbuj teraz odnaleźć wielkie drzewo ze schodami we wnętrzu pnia – w ten sposób dostaniesz się na wyższy poziom wioski. Podążaj przez cały czas śladami krwi. Jeżeli naprawdę bardzo Ci na tym zależy możesz ogłuszać małpich ludzi, ale zapewniam Cię, że są oni na tyle głupi, że nie ma takiej potrzeby. W końcu dotrzesz jednak do zablokowanego przejścia. Problem to mały – wystarczy pomachać nieco mieczem.

Trzymaj się teraz z dala od ciemności, gdyż możesz wpaść na leśne potwory (naprawdę). Dlatego kieruj się przed siebie, a później nieco w prawo. Na rozstajach powinieneś znaleźć ciało Poganina – biedak wykrwawił się na śmierć. Nie zaprzątaj sobie jednak tym głowy. Oto nadchodzi Twoja stara znajoma, Viktoria.

MISJA 10: LIFE OF THE PARTY

OK, powiedzmy, że już sobie chwilę odpoczęłeś. Dwie ostatnie misje były na tyle łatwe, że najwyższy już czas na powrót do radosnej młócki. Przed rozpoczęciem zabawy zaopatrz się w strzały mchowe. Przydadzą się.

Poruszaj się na zachód, skacząc pomiędzy budynkami i wybijając wszystkich strażników, którzy odważą Ci się przeszkodzić. Zawsze kiedy będzie to możliwe, wchodź do wnętrza budynków i kradnij wszystko, co się nie rusza. Pamiętaj, aby zajrzeć koniecznie do Greenhouse – znajdziesz tam strzały, które bardzo przydadzą Ci się podczas tej misji.

Czas na wizytę w Trader's Bank. Uważaj, bo łatwo tu o wywołanie niepożądanego hałasu. Strzały mchowe są prawie niezbędne do przeprowadzenia udanego (czyli zaskakującego) ataku na jakiegokolwiek strażnika. W biurze znajdziesz sejf, który powinieneś otworzyć (jak nie kluczem go, to wytrychem). Pociągnij teraz za dźwignię, a stanie otworem. Sam rozumiesz, jak opłacalny jest to dla Ciebie przypadek. Kradnij, bogać się.

Bank opuścisz poprzez północny balkon. Skręć tam w lewo i przejdź przez domek. Powinieneś widzieć już Angelwatch. Znajdziesz też niechronione przejście. W wieży będziesz musiał zagrać na sześciu fonografach. Póki co jednak znajdź wejście na drugie piętro. Na tym poziomie znajduje się kaplica, w której musisz zneutralizować strażników i odpalić pierwszy fonograf. Brawo. Wracaj do szybu, którym wszedłeś i właź na trzecie piętro. Tu dojdź do wielkiego pokoju o stalowej podłodze i staraj się pozostać niezauważonym. Gdy już zorientujesz się, skąd możesz zostać ujrzany, uważaj nawet bardziej i zabaw się z fonografem. Odnajdź teraz bibliotekę, a po drodze ogłuszaj każdego, kogo tylko spotkasz.

Biblioteka, schody na czwarte piętro, fonograf, wracaj na trzecie. Znajdź teraz windę i zjedź na pierw-

sze piętro. W dużej sali czeka na Ciebie kolejny fonograf. Wiesz, co masz z nim zrobić, wracaj do windy i jedź na piąte piętro. Znajdziesz się w okolicach kuchni. Będziesz potrzebował nieco spokoju, więc póki co wybij wszystkich w pień (możesz ogłuszać – ważne, aby nikt Ci się po piętrze nie kręcił). Strażnika sprzed drzwi biura Karrasa załatwisz w nieco innych sposób niż innych. Strzel do niego używając jednej z dwóch strzał (Gas Arrow) znalezionych w Greenhouse. Znajdź teraz jadalnię i zajmij się tamtejszym fonografem.

Schodami wal na szóste piętro. Trzymając się cienia okrąż salę balową, przy czym bardzo uważaj, po jakiej części podłogi stąpasz. W końcu znajdziesz ostatni fonograf, którym powinieneś się zająć. Gdy już ta kwestia zostanie rozwiązana, podążaj dalej salą balową, aż usłyszysz kapłankę rozmawiającą ze strażnikiem. Poczekaj, aż rozmowa zostanie zakończona i zejdź za kapłanką po schodach. W odpowiednim momencie ogłusz ją i skradnij jej (nie, nie serce) klucz. Dzięki tej zdobyczy dostaniesz się do biura Karrasa (tam, gdzie strzelałeś do strażnika). Wciśnij czerwony przycisk za biurkiem i zabierz zwój, który ukryty był za malowidłem. Jeżeli chcesz zdążyć na windę, działaj bardzo szybko. Biegnij do windy (pamiętasz drogę, prawda?) i zjedź na drugie piętro. Tam leć do dobrze Ci już znanego szybu i pryskaj z Angelwatch.

Znowu czeka Cię skakanie po dachach. Strażników możesz olać, gdyż marnie im wychodzi skakanie pomiędzy budynkami (wszyscy pamiętamy „The Matrix"). Wreszcie, gdy dotrzesz do miejsca startu, misja zostanie zakończona.

MISJA 11: PRECIOUS CARGO

Nie wsiadaj do windy, ale wspinaj się z półki na półkę. W końcu dotrzesz do dwóch dźwigni, strzeżonych przez Twarz. Pociągnij tę, która oznaczona została metką „Workshop" i wspinaj się dalej. Celem Twojej podróży jest otwarta brama z kilkoma strażnikami. Wejście prowadzi do warsztatu, przez który musisz przejść, aby dotrzeć do podstawy wielkiego komina, albo studni – w zależności od tego, którą z tych rzeczy konstrukcja ta bardziej Ci przypomina. Za pomocą liny dostaniesz się na górę.

Na powierzchni miń starą chałupę i kieruj się w stronę latarni morskiej. Musisz tutaj dorwać gościa w kapturze, ogłuszyć go i zabrać mu klucz o nazwie Cold Storage Key. Wracaj do studni i wal na południe, w kierunku chłodni. Znajdziesz tam umierającego Lotusa. Jeśli chcesz, możesz go litościwie dobić, ale najważniejsze jest to, abyś zabrał jego drewnianą nogę. Póki co, wracaj do latarni. U podstawy budowli znajdziesz drewniane koło, którym zakręcisz, używając protezy Lotusa. Gratuluję. Znalazłeś się właśnie w tajnej bazie Mechanistów. Prześlizgnij się obok Twarzy, ogłusz strażnika i otwórz okienko. Dokuje tam Cetus Amicus – niesamowita łódź podwodna, do środka której musisz się dostać. Zejdź do magazynów i zakrzątnij się wokół pomieszczeń po prawej stronie. W jednym z pokoików znajdziesz dwie dźwignie – pociągnij obie. Leć teraz do łodzi.

Podpłyń do okrętu i wejdź na jego pierwszy poziom. Kręć się po sekcji sypialnej tak długo, aż znajdziesz dziennik kapitana. Musisz go przeczytać, aby dowiedzieć się, co jeszcze potrzebujesz dziś uczynić. Poniżej znajdziesz listę rzeczy, które musisz zabrać z terytorium bazy. To zadanie nie powinno przysporzyć Ci zbyt wielu trudności, albowiem... przez większość czasu będziesz znajdował się pod wodą. Zejdź na najniższy poziom łodzi podwodnej i otwórz właz. Wskakuj do wody – pamiętaj, że pozostając w toni jesteś praktycznie niewidoczny. A oto, co musisz zdobyć (nazwy przedmiotów podaję zgodnie z oryginalną wymową z gry):

1. Rust Gas – płyń do Main Cargo Storage. Tam zajdź od tyłu strażnika, możliwie szybko pozbądź się go i przeszukaj magazyny. Rust Gas znajduje się w jednym z pudeł.

2. New Scripture – znajdziesz w Subaquatic Post 1. Schodami wejdź na dach, pokręć się trochę po kładkach, aż dotrzesz do zatopionej części kompleksu. Teraz wskakuj do wody, płyń przez tunele i szukaj Scripture.

3. Key to Locker 5 – skoro dobrnąłeś już tutaj, to przyjmuję, że zdobyłeś już i odczytałeś New Scripture. Zejdź na niższe poziomy Subaquatic Post 1 i spróbuj znaleźć kolejny magazyn. Wskocz do dziury w podłodze, porwij klucz i pryskaj wyjściem na drugim końcu. Lepiej, jak się pospieszysz – może wtedy strażnicy Cię nie zauważą...

Ze zdobytymi fantami w plecaku wracaj do łodzi przez otwarty właz na dnie. Znajdź teraz szafkę numer 5 i schowaj się w środku. Może nawet spróbuj się na chwilę zdrzemnąć...

MISJA 12: KIDNAP

Otwórz okno i dostań się do środka budynku. Rozpętaj piekło, ogłuszając każdego możliwego strażnika, jaki nie zdąży uciec na drzewo lub gdziekolwiek indziej (wtedy pruj do nich z łuku). Przeszukaj wszystkie komnaty, szczególną uwagę zwracając na biura na piętrze. Znajdziesz tam kilka wielce przydatnych rzeczy. Z kolei w dolnych komnatach znajdziesz informacje nt. trasy podróży Cavadora oraz dźwignie, za pomocą których odrzwia do kopalni staną otworem.

W kopalniach unikaj większych sal, gdyż kręci się tutaj zbyt wielu strażników. Lepiej uczynisz kręcąc się ciemnymi korytarzami. W oczekiwaniu na Cavadora możesz ogłuszać strażników i chować ich ciała w ustronnych miejscach – to znacznie ułatwi Ci zadanie. Jeżeli nie znajdziesz go w kopalniach, wiedz, że możesz wówczas szukać w okolicach numeru piątego. Ochronę Cavadora załatwisz za pomocą strzał gazowych, jego samego zaś bij pałką po głowie tak długo, aż straci przytomność. Ciało zataszcz pod dziewiątkę. Świetnie Ci idzie.

Uwaga! Jeżeli grasz na wyższym poziomie trudności, możesz chcieć odwiedzić także kamienną klatkę schodową w okolicach szóstki.

MISJA 13:

Tutaj powinno Ci się podobać. Nie dość, że nie możesz nikogo ogłuszyć (ew. zabić), to w ogóle nie możesz zostać zauważony. Proszę bardzo, tylko nie narzekaj. Chłopaki nie płaczą... :) Szczególnie uważnie oglądaj wszelkie zaułki, szafy, szafeczki i niektóre ściany, wypatrując charakterystycznych przycisków. Otwierają one tajne przejścia, które baaaardzo ułatwią Ci w tej misji życie.

Trzymając się cieni po lewej stronie, kieruj się na północny kraniec podwórca. Uwagę strażnika (o ile takowy gdzieś tu się kręci) odwrócisz, strzelając strzałą hałasującą. Gdy droga będzie wolna, szybko otwórz wytrychem drzwi i wślizgnij się do środka. Musisz teraz dostać się na górny balkon. Istnieje wiele dróg, aczkolwiek najwięcej osób wybiera tę, która prowadzi przez salę balową, aby potem móc użyć jakiejś linowej strzały. Cóż, wybór należy do Ciebie – najważniejsze jest to, abyś na miejscu podsłuchał rozmowę strażników i zabrał kukułkę ze skrzynki na narzędzia.

W południowo–wschodniej części budynku znajduje się biblioteka. Nie wejdziesz jednak do niej głównym wejściem. Wślizgnij się lepiej do pokoju obok i dalej przez szafę tajnym przejściem do celu. W bibliotece przeczytaj wszystkie książki (zarówno tę ze stołu, jak i te na półkach). Podniesienie jednej z nich zaowocuje otwarciem tajnego pokoju z dwoma ciałami wewnątrz. Wejdź na drugie piętro biblioteki i przeczytaj list od niejakiego Gervaisiusa do Mechanistów (znajduje się bodaj w sekcji M). Zejdź po schodach na dół i wyjdź drzwiami w północno wschodniej części biblioteki. Użyj teraz kukułki na zegarze, a potem samego zegara. Otworzą się tajne drzwi. Miej w pogotowiu jakieś strzały hałasujące. Dom opuścisz przez balkon.

Cdn.

Asmodeus von Dirt

Looking Glass Studios/Eidos Int.
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

Konkurs
Blair Witch Project

Do wygrania:
10 gier „Blair Witch Project"
10 gier „Nocturne"
3 gier „Close Combat 4"

23 GRY DO WYGRANIA!

PYTANIA:

1. Ile części będzie liczyć trylogia BLAIR WITCH PROJECT?

a) 1
b) 3
c) 7

2. Ile osób zagrało w filmie pt.: BLAIR WITCH PROJECT?

a) 4
b) 10
c) 120

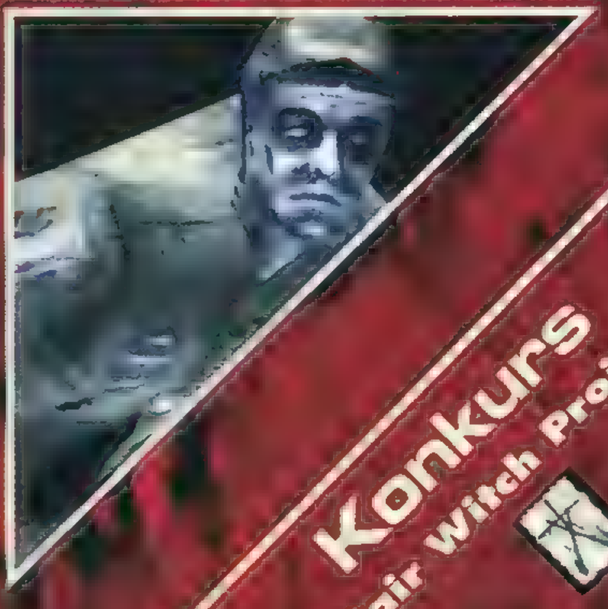
3. Gdzie toczy się akcja filmu pt.: BLAIR WITCH PROJECT?

a) w pustyni i w puszczy
b) na Majorce
c) w lesie

Kartki pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca września pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21.

Fundatorem nagród jest firma ONET.PL oddz. OPM PLAY-IT.



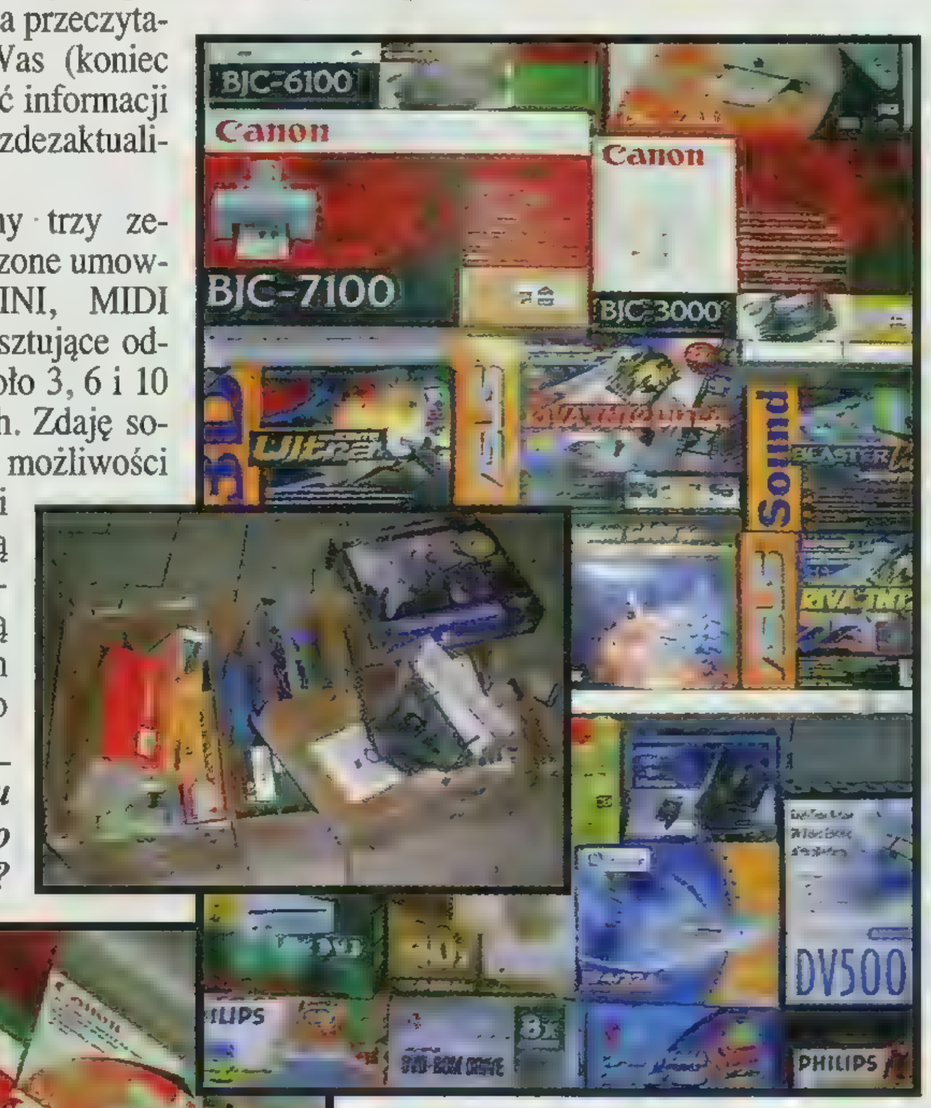
Konkurs
Blair Witch Project

Co jakiś czas otrzymujemy listy z prośbami o wskazanie najodpowiedniejszej konfiguracji, jaką można zakupić za określoną sumę pieniędzy. Oto więc przedstawiamy trzy najbardziej, naszym zdaniem, sensowne propozycje komputerów.

Na wstępie pragnę podkreślić jedno. Wiadomo, z jaką szybkością zmieniają się parametry sprzętu komputerowego. W zasadzie w każdym miesiącu pojawia się nowy układ graficzny czy też coraz to szybszy procesor. Sami więc rozumiecie, że przedstawiane przez nas konfiguracje należy traktować jedynie orientacyjnie – jest bardzo prawdopodobne, iż w czasie, który upłynie pomiędzy napisaniem tego tekstu (lipiec) a przeczytaniem przez Was (koniec sierpnia), część informacji zdąży się już zdezaktualizować.

Proponujemy trzy zestawy – oznaczone umownie jako MINI, MIDI i MAXI, a kosztujące odpowiednio około 3, 6 i 10 tysięcy złotych. Zdaję sobie sprawę, iż możliwości większości graczy leżą gdzieś pomiędzy pierwszą a drugą z tych opcji, warto jednak spojrzeć, co można sobie kupić dysponując równowartością „malucha".

Pierwsza pozycja w tabelkach to płyta główna. Pominąłem tu modele ze zintegrowanymi układami graficznymi. Co prawda są najtańsze (odpada koszt kart graficznej i dźwiękowej), jednak nie mógłbym z czystym sumieniem takiego rozwiązania polecić – już w tej chwili większość z nich jest przestarzała, co dopiero za kilka miesięcy. Przy symbolach płyt celowo nie wspomniałem o nowych chipsetach (np. Intel 815) – kiedy powstawał ten materiał, słyszało się o nich sporo złego. Podejrzewam, że jeszcze przez chwilę dominować będą starsze rozwiązania, np. model BX.



Co by tu sadzić do blaszaka?

fot. W. Nowak

Podobnie ma się sprawa z procesorami – trudno przewidzieć, co się będzie działo w tym segmencie rynku po wakacjach. Jak na razie mamy nowe modele AMD (Duron i Thunderbird), a Intel również zapowiada ofensywę. Jeśli jesteś fanem tej pierwszej firmy – zamień po prostu Celerona czy też Pentium III na stosowny odpowiednik – zwykle za tę samą cenę otrzymasz wtedy szybszy układ. Na szczęście jeśli chodzi o ten asortyment, obserwuje się stały spadek cen.

Kolejny element to karta graficzna – proponuję trzy modele nVidii, jednak jeśli ktoś preferuje 3dfx, S3 czy

Kom

też ATI, to proszę bardzo. Zapewne zdziwienie wzbudzi pojawienie się tu leciwej już TNT2 – w końcu jednak jest to nadal niezła karta, a przy wysokich cenach układów nowszych generacji warto rozważyć jej kupno.

Co do pamięci, jak wiadomo – im jej więcej, tym lepiej. Wbrew temu, co proponują jeszcze niektórzy sprzedawcy, uważam, iż 64 MB to absolutne minimum, komputerów z 32 MB na pokładzie nie warto kupować – szybko się nie zestarzeją. Podejrzewam zresztą, że za jakiś rok nie pogramy sobie bez przynajmniej 128 MB. Miejmy tylko nadzieję, że ceny pamięci zaczną spadać w takim tempie, jak innych podzespołów.

Nośniki danych. Nadal w zestawieniach podajemy stacje dysków, mimo iż

MINI

Płyta główna	VIA 100 MHz	400
Procesor	AMD Duron 500 MHz	500
Karta graficzna	TNT 2	350
Pamięć	64 DIMM 100 MHz	350
Karta dźwiękowa	Klon SB	100
Monitor	15"	600
Dysk twardy	7 GB, ATA/33	350
Napęd CD	48x	190
Stacja dyskietek	1,44 MB 3,5"	50
Modem	33,6 kbps	150
Obudowa	ATX minitower	150
Klawiatura	Standard	50
Mysz	Standard	50
RAZEM		3 290

Computer 2000

ich funkcjonalność z roku na rok spada. Próby wprowadzenia na rynek rozwiązań alternatywnych okazały się jednak, delikatnie mówiąc, nieskuteczne i chyba jeszcze przez jakiś czas będziemy się musieli męczyć z tradycyjnymi flopami. Co do dysków twardych – rok temu 3 czy 5 GB wydawało się zupełnie wystarczające. W zasadzie jest tak i dziś, choć biorąc pod uwagę znaczny spadek cen nośników, można – za całkiem rozsądne pieniądze – pozwolić sobie na kupno egzemplarza powyżej 10 GB. Jeśli ktoś miałby ochotę przy okazji pobawić się np. w nieliniową edycję wideo, taka pojemność będzie jak znalazł – w końcu godzina materiału w formacie DV zajmuje około 13 GB (przy okazji zapraszam do lektury w następnym numerze NSS artykułu na ten temat). Ostatni nośnik to płyty CD oraz DVD. W konfiguracji MIDI pozwoliłem sobie wprowadzić czytnik DVD–ROM, choć część z Was zapewne wybrałaby nagrywarkę CD–RW. Ją natomiast znajdziemy w konfiguracji najwyższej – jako urządzenie zintegrowane (patrz tekst o SAMSUNG COMBO w tym numerze).

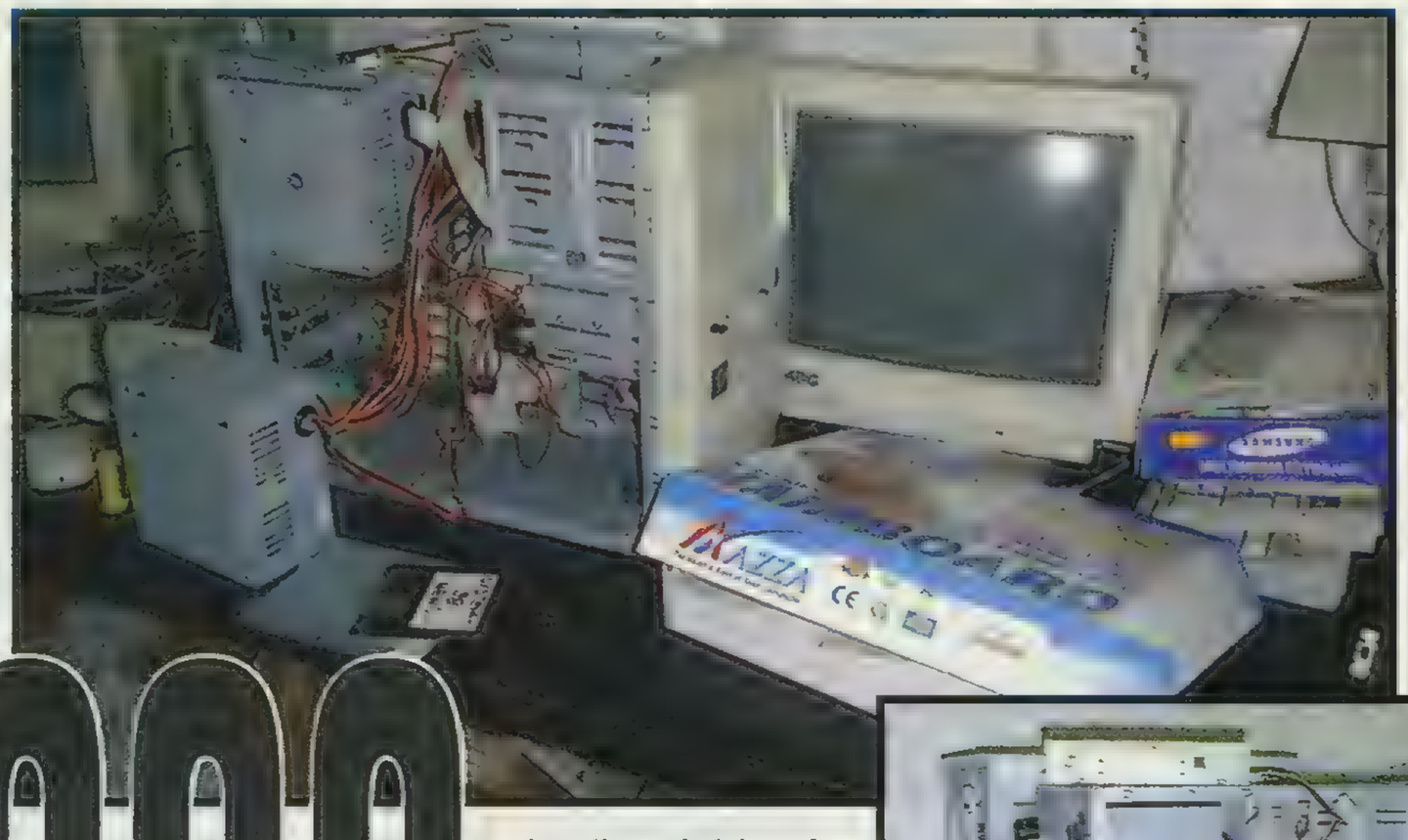
Karta dźwiękowa. Co tu dużo gadać – SoundBlaster to standard, jeśli ktoś jest mniej wymagający, może sobie pozwolić na najtańszą kartę bez zaawansowanych układów dźwiękowych. Ze zrozumiałych względów polecam natomiast modele z dźwiękiem przestrzennym. Oczywiście wymagają one stosownych głośników (nie uwzględnione w tabeli) – standardowy zestaw 4.1 kosztuje około 500 zł, natomiast cyfrowy, jak znalazł do kina domowego – ok. 1300.

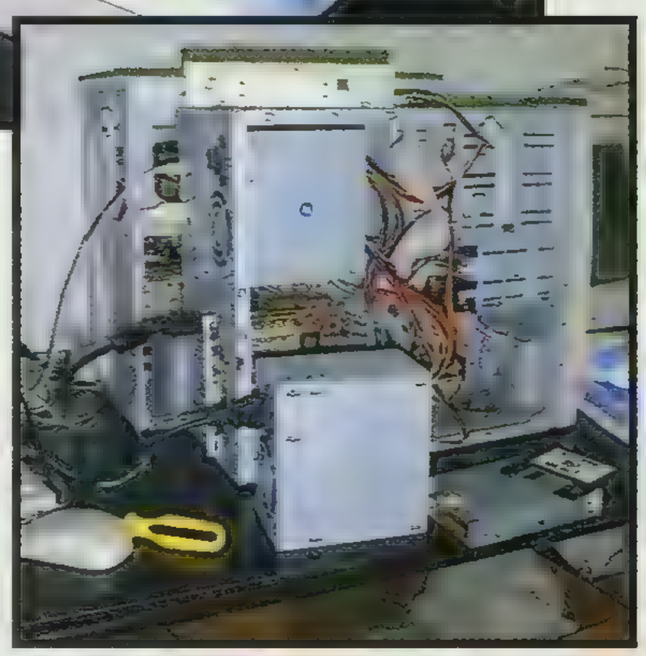
Monitor. Podstawa to zdecydowanie 15", dla bardziej wymagających – 17", natomiast osoby z przepastnymi kieszeniami oraz posiadające dużo miejsca na biurku mogą zainteresować się modelami 19–calowymi. Wszystkie najlepiej w wersji z płaskim kineskopem (choć w tabeli, ze względu na koszty, uwzględniliśmy rozwiązania tradycyjne). Można oczywiście sięgnąć jeszcze wyżej i zafundować sobie ekran TFT – wtedy jednak cena zestawu MAXI przekroczyłaby 15 tys.

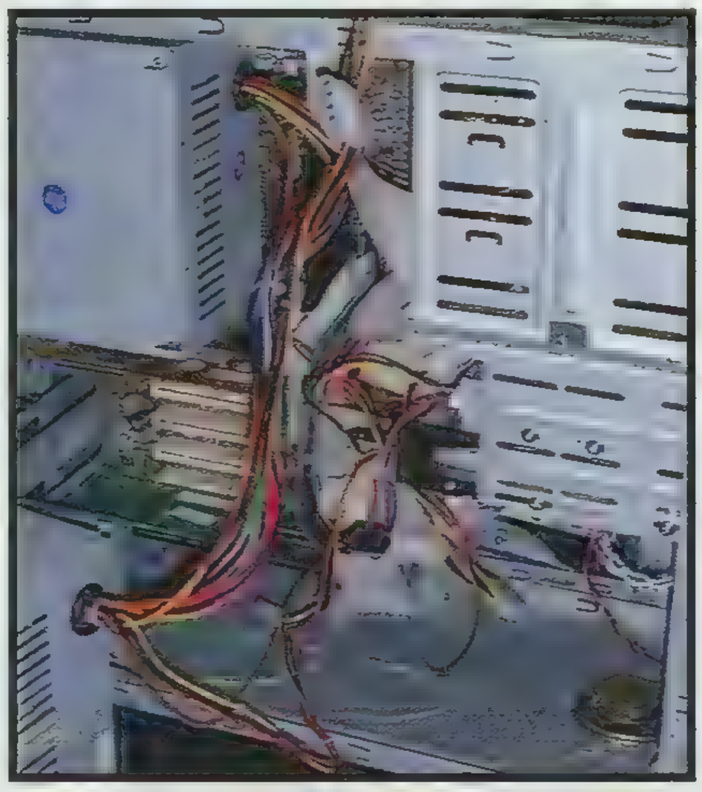
Z modemem sprawa jest dość jasna. Dla oszczędnych (i podłączonych do gorszych linii telefonicznych oraz central) modele 33,6 kbps, natomiast dla posiadających lepsze warunki finansowo–lokalizacyjne – 56 kbps. Podobnie wygląda kwestia myszy i klawiatur. Oczywiście można męczyć się z tanią myszką, jednak kupno nieco droższej, lecz dobrze dopasowanej do dłoni, będzie naprawdę niegłupią inwestycją. Klawiatury zaś – cóż, jeśli ktoś potrafi pisać dziesięcioma palcami i bez patrzenia na klawisze (ja, niestety, nie potrafię...), powinien kupić „wachlarzowaty" model ergonomiczny. Reszta raczej niech pozostanie przy układzie klasycznym.

W propozycjach nie uwzględniłem w zasadzie żadnych „bajerów" (poza tunerem TV) – w końcu można je podłączyć do każdego komputera dziesiątki, wszystko zależy od wymagań użytkownika. Podobnie ma się sprawa z tzw. manipulatorami – niech decyzję o kupnie joysticka, pada czy myszy każdy rozważy sam, ja nie będę zamydlał tabeli dodatkowymi pozycjami.

Pooh







MIDI

Płyta główna	Intel BX, 100 MHz	500
Procesor	Pentium III 600 MHz	1 000
Karta graficzna	GeForce	800
Pamięć	128 MB RAM	700
Karta dźwiękowa	SB Live!	230
Monitor	17"	1 000
Dysk twardy	15 GB, ATA/66	450
Napęd CD	DVD-ROM 12x	600
Stacja dyskietek	1,44 MB 3,5"	50
Modem	56 kbps	200
Karta TV	mono	250
Obudowa	ATX minitower	200
Klawiatura	Standard	50
Mysz	Ergonomiczna	100
RAZEM		6 130

MAXI

Płyta główna	PIII, Intel BX, ATA 66	600
Procesor	Pentium III 750 MHz	1 500
Karta graficzna	GeForce 2 GTS	1 500
Pamięć	256 DIMM 133 MHz	1 300
Karta dźwiękowa	SB Live! Platinum	900
Monitor	płaski 19"	2 500
Dysk twardy	30 GB	850
Napęd CD	CD-RW + DVD	1 200
Stacja dyskietek	1,44 MB 3,5"	50
Modem	56 kbps	300
Karta TV	stereo, radio	350
Obudowa	ATX Tower	250
Klawiatura	ergonomiczna	100
Mysz	ergonomiczna	100
RAZEM		11 550

Konkurs

Kleopatra

DO WYGRANIA!
21
GIER

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. KLEOPATRA.

KLEOPATRA: KRÓLOWA NILU to rozszerzenie FARAONA. Ponownie możesz przenieść się w świat starożytnego Egiptu - tam, gdzie zakończyła się pierwsza część gry. Tym razem musisz dołożyć wszelkich starań, aby sprostać wymaganiom Kleopatry, najsłynniejszej kobiety w dziejach egipskiego imperium, legendarnej królowej Nilu.

Do wygrania:

7 gier FARAON
7 gier KLEOPATRA
7 gier WARHAMMER - RITES OF WAR

Pytania:

1. ***Jak nazywa się największa rzeka Egiptu?***
2. ***Jak nazywa się grobowiec faraonów?***
3. ***Jakie imperium podbiło Egipt w czasach królowej Kleopatry?***

Kartki pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca września pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Fundatorem nagród jest firma ONET.PL
oddz. OPM PLAY-IT

Konkurs Kleopatra

Tunery USB

Poprzez złącze USB do komputera można podłączyć już chyba niemal wszystko. Także tuner telewizyjny. Jak jednak zobaczymy, ten standard przyłączania urządzeń peryferyjnych nie sprawdza się w niektórych zastosowaniach.

Do testów otrzymaliśmy dwa tunery telewizyjne, przekazujące obraz do komputera przez złącze USB (NIE MOŻNA podłączyć do nich bezpośrednio monitora). Początkowo wydawało mi się, iż dwa urządzenia o tak podobnej konstrukcji nie powinny się wiele różnić, i to zarówno od siebie nawzajem, jak i od swych kuzynów instalowanych w złączach PCI. Myliłem się.

Zanim przyjrzymy się osobno każdemu z modeli, najpierw kilka uwag ogólnych. Zarówno produkt AverMedia, jak i LifeView przystosowany jest do odbioru programów w standardzie PAL i przy monofonicznym dźwięku. W obu urządzeniach istnieje możliwość doprowadzenia sygnału na trzy sposoby, gdyż poza wejściem antenowym dysponują one zarówno złączem composite, jak i S–VHS. Ponieważ całe pasmo transmisji szyny USB wykorzystywane jest do transmisji obrazu, dźwięk wyprowadzono oddzielnie wyjściem minijack, dołączono także stosowną przejściówkę do karty dźwiękowej. Do obu tunerów dołączono podobne oprogramowanie dodatkowe. Poza oczywistymi aplikacjami „telewizyjnymi" w obu przypadkach otrzymujemy MS NetMeeting oraz software do tworzenia wideo–pocztówek (w LifeView jest to VideLive Mail, w AVerMedia – CyberLink).

Przyjrzyjmy się teraz bliżej obu urządzeniom.

Pierwszy model to LifeView LifeTV USB. Przyznam, że urządzenie to wywarło na mnie dość marne wrażenie. Przede wszystkim obraz widziany na ekranie nie jest płynny. Co prawda nie jest to slideshow, charakterystyczny dla bardziej wymagających gier, jednak z całą pewnością widzimy mniej niż przepisowe dwadzieścia kilka klatek na sekundę. Być może jest to wina zbyt małej przepustowości USB – w końcu przepchnięcie w ciągu sekundy kilkunastu megabajtów grafiki przez 1,5 – MB złącze to trudna sztuka. Oczywiście wymagana jest kompresja danych, zresztą widać to na ekranie. Jeśli chodzi o jakość obrazu, to w okienku jest on jeszcze w miarę znośny, lecz w trybie pełnoekranowym praktycznie nie da się go, niestety, oglądać (widoczne są zbyt duże zniekształcenia).

LifeView LifeTV USB

Marna jest także jego składowa programowa. Możemy tu jedynie automatycznie skanować kanały w poszukiwaniu aktywnych stacji, bez możliwości ręcznego ustalania ich kolejności. Można także łapać pojedyncze kadry... i to wszystko. Natomiast program do tworzenia wideo–maili działa przyzwoicie.

Uwagę użytkownika zwraca kilka nietypowych rozwiązań. Po pierwsze, na wtyczce USB (która przecież posiada własne zasilanie) znajdziemy dodatkowe gniazdo 12V, do którego podłączamy stosowny kabelek, prowadzący od przejściówki wtykanej w port klawiatury. Wedle producenta rozwiązanie takie jest niezbędne po podłączeniu tunera np. do notebooka – cóż, ja musiałem z niego skorzystać przy pracy na klasycznym komputerze stacjonarnym. W sumie jednak nawet to zbytnio nie przeszkadza. Drugie ciekawe rozwiązanie to dołączona zewnętrzna antena teleskopowa. Oczywiście nie zapewni ona tak mocnego sygnału jak antena dachowa czy też kablówka, jednak w warunkach polowych może być całkiem przydatna. Po trzecie, tuner posiada w końcu wbudowany głośniczek – po podłączeniu do wspomnianego notebooka nie trzeba się martwić o współpracę z kartą dźwiękową.

AVerMedia AVer TV USB

Drugi z recenzowanych dziś modeli to AVer TV USB. Muszę przyznać, że w porównaniu z produktem LifeView stoi on o klasę wyżej. Przede wszystkim otrzymujemy tu płynny obraz, choć jego jakość jest mniej więcej taka jak w urządzeniu LifeView (niezła w okienku, raczej nie do zaakceptowania na pełnym ekranie). Jestem bardzo ciekaw, czy zawdzięczamy to lepszej kompresji podczas przesyłu przez USB, czy też może wyższej jakości tunerowi, obawiam się jednak, że to pytanie pozostanie bez odpowiedzi. Tak czy inaczej, jakość wizji jest tu porównywalna z modelami opartymi na złączu PCI, czyli taka sobie. Prywatnie przyznam, że najlepszy obraz w tego typu urządzeniach widziałem w zewnętrznym tunerze, także produkcji AVerMedia, do którego bezpośrednio podłączało się monitor (NSS '75) – niestety, zaprzestano już jego produkcji. W omawianym urządzeniu zastosowano dobry program sterujący – umożliwia on np. stworzenie podglądu szesnastu kanałów, spośród których możemy wybrać dowolny. Także ustalenie własnej kolejności zaprogramowanych stacji nie sprawia problemu. Na równie wysokim poziomie stoi aplikacja do tworzenia wideo–maili.

Jeśli ktoś chciałby kupić tuner zewnętrzny, to polecam model AverTV USB. Osobiście jednak wybrałbym urządzenie wewnętrzne, gdyż póki co USB ma zbyt małą szybkość przesyłu danych. Miejmy nadzieję, że wraz z wprowadzeniem na rynek USB sytuacja ulegnie zmianie.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Proabit sp. z o.o. ul. Pańska 97
00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com

Ceny (z VAT):
LifeView LifeTV USB – ok. 480 zł
AVerMedia AVer TV USB – ok. 540 zł

Głośniki

Do testów otrzymaliśmy dwa zestawy głośnikowe. Jeden z nich to niedroga, acz przyzwoita propozycja dla oszczędniejszych graczy, drugi z nich ma cechy odpowiednie dla bardziej doświadczonego (i zamożniejszego) użytkownika. Zapraszam do lektury.

Na pierwszy ogień poszedł zestaw Philips MMS 240. Jest to klasyczny aktywny (wyposażony we własny wzmacniacz) zestaw głośnikowy. Podobnie jak i inne produkty firmy Philips, tak i ten cechuje się przyciągającym oko wyglądem, ale ma raczej średnie parametry techniczne (choć bardzo przyzwoite w swej klasie cenowej). Łączna nominalna moc muzyczna tego urządzenia to 15 W, pasmo przenoszenia – 60 Hz – 20 kHz. Wyposażono je w funkcje podbicia basów oraz poszerzenia efektów stereo Incredible Surround. Co prawda z prawdziwym dźwiękiem przestrzennym niewiele ma to wspólnego, ale trzeba przyznać inżynierom z Philipsa, że ich technika umiejętnego filtrowania częstotliwości rzeczywiście poszerza obszar, z którego zdają się dopływać dźwięki.

Za półtorej setki złotych otrzymujemy tu całkiem przyzwoite głośniki. Co prawda nie mają one takiej dynamiki czy głębi, jak ich drożsi konkurenci, ale nie wymagajmy zbyt wiele. Z całą pewnością można je polecić tym, którzy nie dysponując większą gotówką, chcieliby stać się posiadaczami zestawu przyzwoitego – zarówno pod względem muzycznym, jak też i wzorniczym.

Philips MMS 240

Drugi z testowanych modeli to Soundworks Digital firmy Cambridge, sprzedawany pod tym szyldem przez Creative Labs. Kilkukrotnie pisaliśmy już na naszych łamach o ich produktach, które tworzone są głównie z myślą o współpracy z kartami dźwiękowymi SoundBlaster Live!. Droższe modele pozwalają stworzyć zestaw kina domowego – potrzebny jest do tego pecet z odpowiednim odtwarzaczem DVD. Tym razem mamy do czynienia z głośnikami częściowo również należącymi do tego kręgu.

Cambridge Sound Works Digital

Dlaczego tylko „częściowo”? Otóż są to jedne z pierwszych (jeśli nie pierwsze) dostępnych na rynku głośników standardu 2.1 (czyli dwa głośniki satelitarne plus subwoofer), wyposażonych w wejście cyfrowe. Dotychczas zarezerwowane było ono dla modeli 5.1 (cztery satelity, głośnik centralny, subwoofer). Jednak jak widać, technika schodzi pod strzechy i w tej chwili za niewielką część ceny dużego cyfrowego zestawu dźwięku przestrzennego możemy cieszyć się także wysoką jakością wolnego od zakłóceń sygnału.

Wzmacniacz znajduje się tu w jednej obudowie wraz z subwooferem. Jest on w stanie wyprodukować po 8 watów mocy dla każdego z satelitów oraz 24 waty dla subwoofera. Cieszy podanie przez producenta właściwej mocy zamiast, co jest nagminnie praktykowanym nadużyciem, szczytowej mocy muzycznej (PMPO – Peak Music Power Output). Dla wyjaśnienia powiem, że ta druga uzyskiwana jest jedynie w warunkach laboratoryjnych, przez podanie na głośniki wyjątkowo mocnego sygnału, które po takiej próbie zazwyczaj ulegają zniszczeniu. Tak więc wszelkie informacje o mocy wynoszącej 400, 500 czy też 600 W należy traktować z przymrużeniem oka (dla zainteresowanych – w tym wypadku PMPO to 420W). Skoro jesteśmy przy parametrach technicznych – pasmo przenoszenia ma rozpiętość od 30 Hz do 20 kHz.

Głośniki podłączamy do karty dźwiękowej przez koncentryczne złącze cyfrowe (S/P–DIF), można także (przez minijacki) dołączyć dwa inne źródła dźwięku (wszystkie złącza są złocone). Zestaw wyposażony jest w dodatkowy kabel, który jest zakończony potencjometrem, dzięki czemu siłę dźwięku można wygodnie regulować nawet przy dość znacznym oddaleniu głośników od użytkownika (zwykle to na nich znajdują się odpowiednie pokrętła).

Dźwięk odtwarzany przy ich pomocy jest niezłej jakości, oczywiście o wiele lepszy niż ten uzyskiwany przy pomocy najpopularniejszych tanich głośniczków. Uwagę zwraca przy tym wyjątkowa redukcja szumów – żeby je usłyszeć, należało naprawdę nieźle podkręcić potencjometr. Cóż, cyfrowa transmisja ma niezaprzeczalne zalety.

W sumie, jest to niezły zestaw. Choć nijak ma się do porządnego wzmacniacza i profesjonalnych głośników (prawdziwy audiofil wszelkie komputerowe wynalazki i tak skwituje wzgardliwym uśmieszkiem), to myślę, że można go polecić ludziom wymagającym od swego sprzętu czegoś więcej niż tylko odtwarzania cudownej melodyjki, towarzyszącej uruchamianiu Windowsów.

Pooh

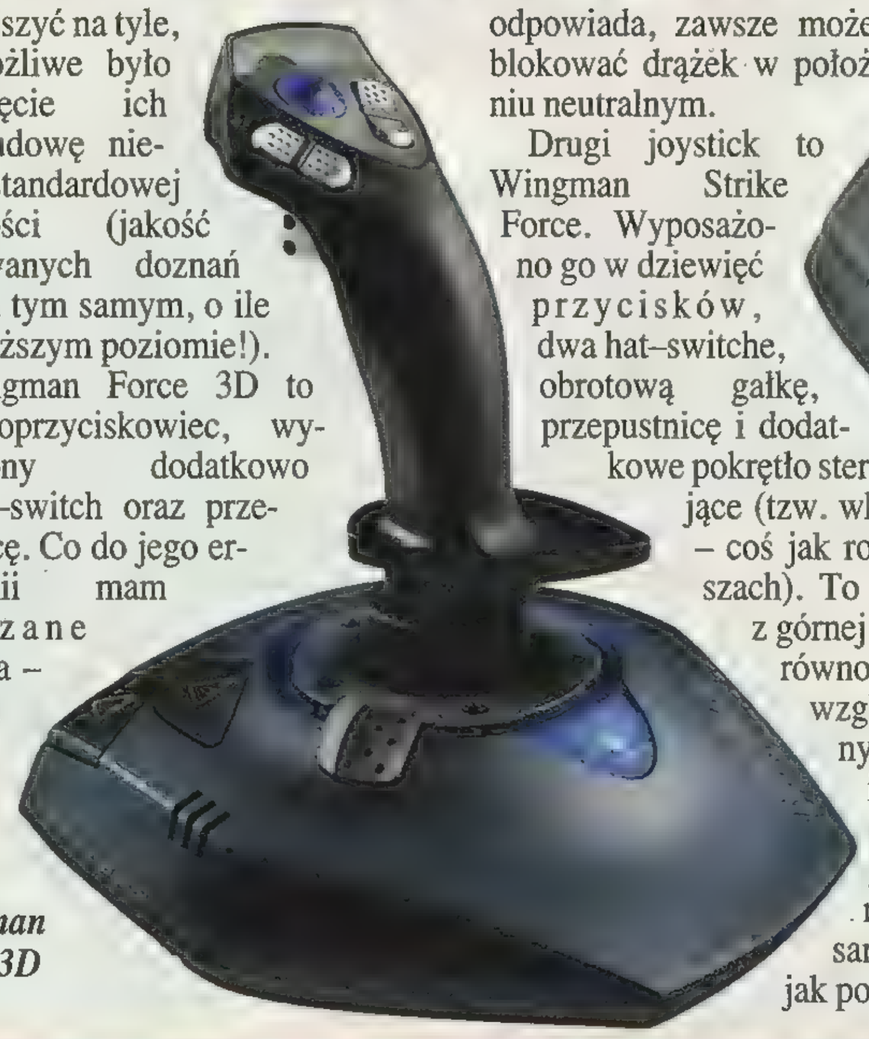
Sprzęt do testów dostarczyły firmy:
Philips MMS 240:
Cadena Systems sp. z o.o.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cambridge SoundWorks Digital:
Creative Polska
tel. (0–22) 646–52–16
www.europe.creative.com/poland
Ceny (z VAT):
Philips MMS 240 – ok. 160 zł
Cambridge SoundWorks Digital – ok. zł

Technologia ForceFeedback przy wszystkich swych zaletach posiada także jedną zasadniczą wadę – rozmiary. Wykorzystujące ją produkty potrafią zająć nawet pół biurka. Czy aby na pewno jest to konieczne do właściwego ich działania?

Mini Force Feedback

Na pierwszy rzut oka dwa nowe joysticki Logitecha nie różnią się zbytnio od tych, które opisywaliśmy jakiś czas temu. Jednakże przy bliższym kontakcie odsłaniają swe ciekawe wnętrze. Wyposażono je w układy ForceFeedback nowej generacji, które nareszcie udało się zmniejszyć na tyle, że możliwe było wciśnięcie ich w obudowę niemal standardowej wielkości (jakość oferowanych doznań stoi na tym samym, o ile nie wyższym poziomie!).

Wingman Force 3D to siedmioprzyciskowiec, wyposażony dodatkowo w hat–switch oraz przepustnicę. Co do jego ergonomii mam mieszane uczucia – moim zdaniem gałka jest nieco za długa, jednakże inne korzystające z niego osoby nie miały takich zastrzeżeń. Cóż – o gustach się nie dyskutuje. Gałkę można także obracać wokół osi pionowej. Funkcja ta jest szczególnie przydatna dla amatorów symulacji lotniczych, jeśli jednak komuś to nie odpowiada, zawsze może zablokować drążek w położeniu neutralnym.



Wingman Force 3D

Drugi joystick to Wingman Strike Force. Wyposażono go w dziewięć przycisków, dwa hat–switche, obrotową gałkę, przepustnicę i dodatkowe pokrętło sterujące (tzw. wheel button – coś jak rolka w myszach). To już model z górnej półki – zarówno pod względem ceny, jak też i jakości. Co do ergonomii mam takie same uwagi jak powyżej.

Wingman Strike Force

W sumie, jeśli idzie o konstrukcję gałek i jakość wykonania, oba modele stanowią kontynuację serii wprowadzonej na rynek ponad rok temu. Natomiast zaawansowana, miniaturowa technologia sprzężenia zwrotnego powoduje, iż plasują się one w ścisłej światowej czołówce. Pozostaje tylko czekać na odzew największego konkurenta –Microsoftu.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Tornado 2000 SA
ul. Emaliowa 28
02–295 Warszawa
tel. (0–22) 868–80–01
www.tornado.com.pl
Ceny (z VAT):
Wingman Force 3D – ok. 420 zł
Wingman Strike Force – ok. 550 zł

Zastanawiałeś się właśnie nad kupnem nagrywarki CD–RW. Ale zapewne przydałby Ci się także napęd DVD. A może Twój stary, sześciokrotny czytnik CD jest trochę za wolny? Dziś proponujemy ciekawe rozwiązanie problemu upgrade'u.

Samsung RW Combo

Pełna nazwa urządzenia to Samsung Combo CD–RW + DVD–ROM. I to w zasadzie wyjaśnia wszelkie tajniki jego budowy. Napędu można używać jako klasycznego CD (24x), CD–R (niestety, tylko 4x), CD–RW (4x) oraz DVD (4x). Mniej zorientowanym pragnę wyjaśnić, iż w przypadku płyt DVD pięciokrotna szybkość odczytu to wcale nie tak mało, gdyż daje to około 5 MB/s – po prostu podstawowa szybkość w tym typie nośnika jest około sześć razy wyższa niż w CD. Nie są to co prawda parametry oszałamiające – wszak dostępne są zarówno czytniki DVD 8x, jak też i nagrywarki CD–R 12x – należy jednak pamiętać, że w tym wypadku wszystkie te urządzenia umieszczono w jednej obudowie – a to wielki plus, zarówno pod względem zajmowanego miejsca, jak też i ceny (DVD + nagrywarka kupowane oddzielnie kosztują około 500 złotych drożej).

Do napędu dołączono przyzwoite oprogramowanie firmy Adaptec. Dzięki EasyCD oraz Direct CD – pozwalające nagrywać standardowe płyty i korzystać z nich jako z dodatkowego dysku twardego (oczywiście możliwość kasowania danych dostępna jest tylko w przypadku korzystania z nośników CD–RW).

W sumie jest to napęd kryjący w swej obudowie wszystko, co w tej chwili można znaleźć na rynku (pomijając oczywiście napędy „100x", przerzucające zawartość płyt na HDD czy inne tego typu gadżety). Jeszcze przez jakiś czas za w miarę rozsądną cenę nie kupimy nic więcej. Chociaż, rzecz jasna, przyszły rok należeć będzie zapewne do „tanich" nagrywarek DVD (mają pojawić się w sklepach około Gwiazdki). O ile oczywiście producenci będą w stanie dotrzymać tegorocznych obietnic.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cadena Systems sp. z o.o.
ul. Poznańska 15
62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 1 300 zł

Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak

TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.

...można nawet nie mieć przy sobie kompletu podręczników, ale w czymś trzeba je nosić...

Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

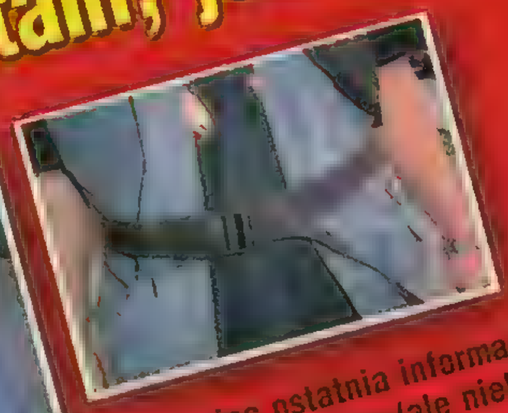
Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.

69.90 + 4.50 koszty przesyłki

Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?



No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 124 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

NEWS

Ki Diabeł!?

Witam wszystkich po dwumiesięcznej przerwie! Mam nadzieję, że wakacje czy urlopy były udane i że wypoczęliście, by z nowymi siłami powrócić do szkoły czy pracy. Niestety, pogoda w kraju nie dopisała, więc o ile ktoś nie udał się na zagraniczne wojaże, to musiał znaleźć sobie sposób na zorganizowanie czasu, kiedy na dworze grzmiało, lało, a wichura wyrywała drzewa z korzeniami, słupy telegraficzne i kominy z kominiarzami. Właściwie nasuwało się jedno sensowne rozwiązanie – odpalić kompa, wrzucić coś na ruszt naszego CD–ROM–u i na te parę godzin/dni/tygodni (niepotrzebne skreślić :) przenieść się w cudowny, kolorowy świat gier, w których krew wesoło leje się wokoło, a zdigitalizowany huk renderowanych eksplozji, dobiegający ze stuwatowych głośniczków i subwooferków, kruszy ściany mieszkania sąsiada. W ten sposób najlepiej fraguje się nudę. O to, żebyśmy się nie nudzili tego lata, zadbał też Blizzard. Chyba każdy już wie, że w lipcu pojawiło się wreszcie DIABLO 2. Prawdą jest, że był to najbardziej oczekiwany tytuł tego roku, ale czy spełnił te wszystkie oczekiwania i pokładane w nim nadzieje? Zdecydowaliśmy się poświęcić na tę grę aż 6 stron w numerze – cztery strony na recenzję i dwie strony na krótki poradnik. Sama recenzja składa się z dwóch części. Oddzielnie oceniliśmy tryb singleplayer i multiplayer, jako że naszym zdaniem należy je traktować trochę jak dwie różne gry. To takie 2 w 1, łosz end goł :), o czym zresztą może przekonać się każdy, kto ma DIABLO 2 i możliwość gry na battle.necie. Jeśli jesteście już po lekturze obu recenzji (a z pewnością wielu z Was właśnie od tych stron rozpoczęło przeglądanie bieżącego numeru), to już wiecie, że DIABLO 2 otrzymało dwie różne oceny. Tryb dla jednego gracza oceniony został na 8 (Mamut, który go recenzował, skłonny był przyznać nawet niższą ocenę, bo 7/10), zaś tryb multiplayer – 9/10. Jestem przekonany, że wywoła to wiele kontrowersji, podobnie jak to ostatnio było z FINAL FANTASY 8, o czym przekonamy się zresztą w Przeciekach w następnym numerze. Z pewnością wielu diablomaniaków poczuje się zawiedzionych, że ich ukochany tytuł nie otrzymał najwyższej noty.

Gdyby jednak choć na chwilę spojrzeli na sprawę z obiektywnego punktu widzenia – po prostu cool, jak niektórzy cooledzy redaktorzy – to przyznaliby rację Mamutowi i Randallowi. Nie oszukujmy się, DIABLO 2 miał się ukazać bardzo dawno temu, a opóźnienie wcale nie pomogło twórcom w dokonaniu rewolucji. Gdyby drugi „Diablus" ukazał się na Gwiazdkę '98, pewnie byłby hitem, a teraz jest „tylko" dobrą grą. Za to na battle.necie rządzi!

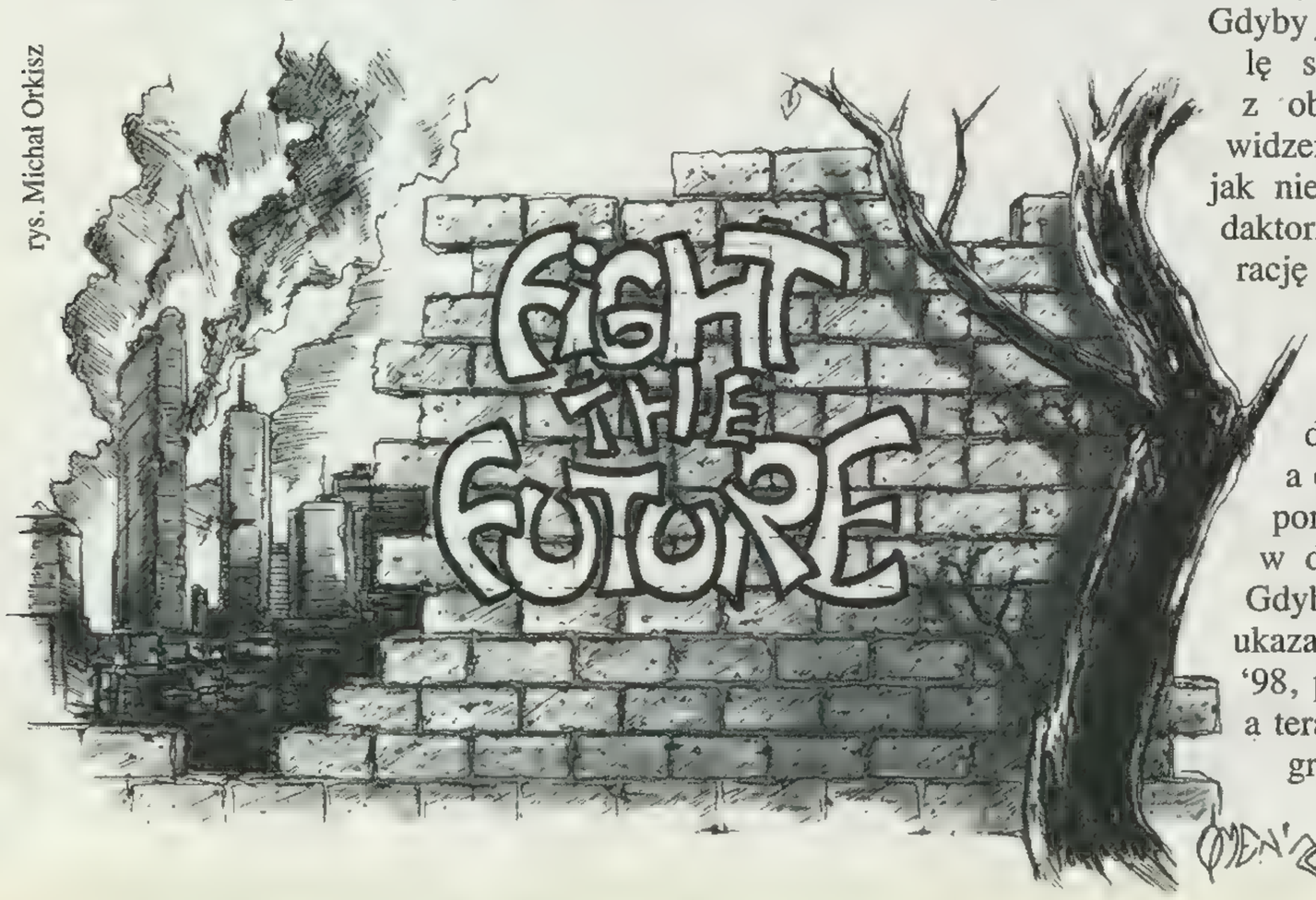
DIABLO 2 na pewno jest grą bardzo ważną w bieżącym numerze, ale nie jedyną, która się wyróżnia. Na specjalną uwagę zasługuje superklimatyczny VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION, który doskonale oddaje atmosferę Świata Mroku. TERMINUS to kolejny hit, którym powinniście się zainteresować. Wyczekujący na BALDUR'S GATE 2 rolplejowcy rzucą się na ICEWIND DALE, natomiast stratedzy zakosztują rozkoszy w bitwach DARK REIGN 2 i SUBMARINE TITANS. W obszernym dziale zapowiedzi prawdziwą perełką jest HEAVY METAL F.A.K.K.2 z seksowną Julią w roli głównej (prezentuje swe wdzięki na okładce). Poradniki do takich hiciorów, jak: DIABLO 2, SHOGUN, GROUND CONTROL, MDK 2, THIEF 2 i THE LONGEST JOURNEY, pomogą wszystkim tym, którzy się zacięli. Trzy konkursy, oferujące łącznie 81 gier do wygrania, powinny poprawić Wam humor zepsuty koniecznością powrotu do szkoły.

Do zobaczenia za miesiąc!

Hunter

redakcja@ssonline.com.pl

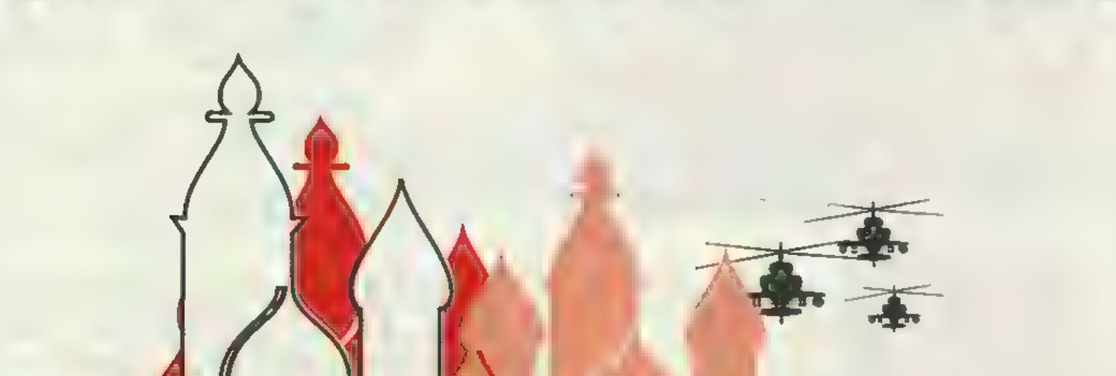
PS. W przyszłym numerze będzie „coś" nowego... Pst!



rys. Michał Orkisz

W NUMERZE

DANGER ZONE ..... str. 108
FELIETON ..... str. 104
GILDIA 2000 ..... str. 102
MOJE BOJE ..... str. 106
PRENUMERATA ..... str. 122
PRZECIEKI ..... str. 100
TIPS & TRICKS ..... str. 126
X-FILES ..... str. 105



Sezon ogórkowy jeszcze w pełni, aktywność ludzi nadal utrzymuje się na średnim poziomie wakacyjnym – oczywiście gdy piszę te słowa, bo gdy Wy będziecie je czytać, to stan zagrożenia nowym rokiem szkolnym będzie już realny. Tak więc tym razem pod wpływem nieustającego bombardowania mnie informacjami na temat piractwa, walki i sukcesów wymiaru sprawiedliwości postanowiłem podzielić się z Wami na moich stronach jedną z takich „Informacji prasowych". Polecam ten tekst uważnej lekturze, bowiem w większym lub mniejszym stopniu może on dotyczyć nas wszystkich.

Pegaz Ass

PS Niniejszym pragnę podziękować za wszystkie życzenia i gratulacje, jakie otrzymałem z okazji urodzin Krzysia. Jeszcze raz dzięki. To było bardzo miłe.

●●●

Kilka dni temu otrzymałem od jednej z agencji PR oficjalny e–mail z załącznikiem, który poniżej pozwalam sobie podać do wiadomości publicznej niemal w całości, bowiem można z niego wyczytać coś więcej niż tylko chęć obrony własnych interesów przez okradaną firmę.

Informacja prasowa
Warszawa, 11 sierpnia 2000 r.

Microsoft stosuje twardą politykę wobec piractwa cyfrowego w Europie, na Bliskim Wschodzie i w Afryce

Microsoft uruchamia globalną kampanię w celu likwidacji oszustw internetowych.

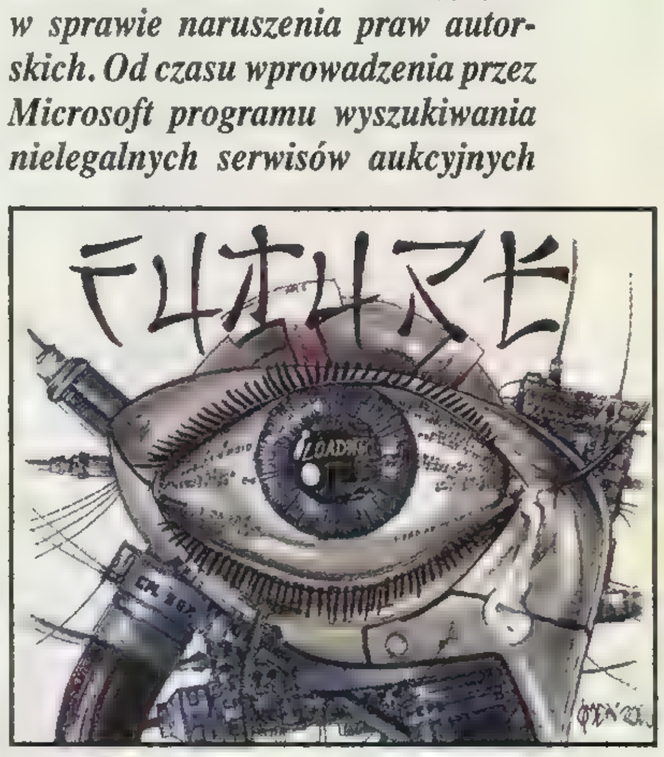
Pirackie oprogramowanie jest sprzedawane lub rozpowszechniane na ponad 2 milionach witryn internetowych. Microsoft uruchomił pierwszą fazę nowej, globalnej kampanii przeciwko oszustwom internetowym związanym z oprogramowaniem. Dzięki zastosowaniu nowej technologii i współpracy z partnerami branżowymi oraz organami wymiaru sprawiedliwości Microsoft podjął działania prawne przeciwko ponad 7 500 witryn internetowych i serwisów aukcyjnych oferujących podrobione lub inne nielegalne kopie oprogramowania. Nielegalne materiały znajdowały się na serwerach internetowych w 27 krajach na sześciu kontynentach.

„Wzrost ilości pirackiego oprogramowania w Internecie stanowi zagrożenie nie tylko dla producentów, ale także dla użytkowników, którzy namawiani są do wydawania dużych pieniędzy na złe produkty" – powiedział Brad Smith, zastępca radcy generalnego ds. światowej sprzedaży w firmie Microsoft. „Nowa kampania ma się przyczynić się do tego, by handel w Internecie charakteryzował się oryginalnymi produktami i uczciwością, a nie złodziejstwem i nielegalnymi towarami".

Microsoft obsługuje tę światową kampanię za pomocą nowej technologii, która obejmuje między innymi narzędzie do monitorowania Internetu. Może ono przeszukiwać podejrzane serwisy w Internecie 24 godziny na dobę i 7 dni w tygodniu, aby zidentyfikować nielegalne oferty i stojących za nimi ludzi. Dzięki zautomatyzowaniu niektórych z najbardziej czasochłonnych zadań związanych z nielegalnymi ofertami Microsoft może rozpoznać i zająć się tysiącami nielegalnych serwisów dziennie, współpracując z usługodawcami internetowymi oraz serwisami aukcyjnymi przy usuwaniu nielegalnych produktów z Internetu.

Dzięki pomocy przedstawicieli wymiaru sprawiedliwości z całego świata i częstej współpracy z organizacją Business Software Alliance (BSA) kampania ta doprowadziła już do 64 obław na przestępców oraz 17 procesów cywilnych w 15 krajach na całym świecie. Akcje te wspomagają działania rządów w zakresie promowania rozwoju bezpiecznej infrastruktury cyfrowej dla handlu elektronicznego.

W rejonie Europy, Bliskiego Wschodu i Afryki w ciągu bieżącego roku kalendarzowego wysłano 743 monity do serwisów aukcyjnych w sprawie naruszenia praw autorskich. Od czasu wprowadzenia przez Microsoft programu wyszukiwania nielegalnych serwisów aukcyjnych usunięto ponad 43 000 aukcji. Poza tym wysłano 2274 monity do usługodawców internetowych w sprawie usunięcia serwisów i serwerów oferujących nielegalne kopie Windows 2000. 91% tych monitów doprowadziło do skutecznego usunięcia nielegalnych materiałów.



rys. Michał Orkisz

„Niedawna debata w kwestii Napstera uwypukla problemy nielegalnego pobierania materiałów za darmo. Jednocześnie dostrzegamy gwałtowny wzrost liczby nielegalnych serwisów internetowych oferujących >>specjalne niskie ceny<<, przyjmujących od niczego nie podejrzewających klientów pieniądze, a potem dostarczających pirackie dyski CD" – powiedział Robert Holleyman, prezes i dyrektor generalny BSA. „Chociaż Napster nie został stworzony w celu bezpośredniego ułatwiania kradzieży oprogramowania dla przedsiębiorstw, nowe technologie mogą i powinny zwiększyć możliwości dostępu do legalnych produktów i ich dystrybucji. Nielegalne udostępnianie i rozpowszechnianie kradzionych prac stanowi poważne zagrożenie dla klientów i gospodarki globalnej, niezależnie od wykorzystywanych metod".

Nowa kampania Microsoftu powstała jako przeciwwaga dla takich technologii, jak Gnutella, Freenet i inne, które starają się ułatwić dystrybucję pirackich kopii filmów, muzyki i oprogramowania w Internecie. „Staramy się opracować rozwiązania technologiczne, aby rozwiązać problemy stwarzane przez technologie" – powiedział Smith. „W ostateczności w celu ochrony interesów prawnych tak producentów, jak i konsumentów konieczne będzie

10 rad, jak bezpiecznie kupować oprogramowanie w Internecie

Najlepszą obroną przed mimowolnym nabyciem nielegalnego oprogramowania jest wiedza. Oto wybrane, proste zasady bezpiecznego kupowania w Internecie:

1. *Dowiedz się, z kim prowadzisz interesy. Sprawdź tożsamość sprzedawcy i unikaj osób, które nie chcą podać tej informacji.*
2. *Uzyskaj numer telefonu i fizyczny adres, aby móc skontaktować się ze sprzedawcą po przeprowadzeniu transakcji. Unikaj firm lub osób, które nie chcą podać adresu i telefonu.*
3. *Unikaj dystrybutorów internetowych, którzy nie chcą lub nie potrafią podać wyczerpujących informacji o zasadach zwracania produktów, serwisie lub gwarancji.*
4. *Najbezpieczniejszym sposobem kupowania w Internecie jest użycie karty kredytowej, która zapewnia bezpieczeństwo.*
5. *Utrzymuj rejestr dokonanych transakcji. Drukuj i umieszczaj w rejestrze kopie zamówień i numery potwierdzeń przyjęcia zamówienia.*
6. *Zachowaj ostrożność w stosunku do sprzedawców, którzy podają niezwykłe wyjaśnienia, na przykład oferty specjalne, zlikwidowane magazyny lub przejęcie oprogramowania z wyprzedaży po zbankrutowanej firmie. Często wskazuje to na produkty podrobione lub nielegalne.*
7. *Unikaj sprzedawców oferujących produkty w opakowaniach innych niż legalne kanały sprzedaży detalicznej. Nowe, oryginalne oprogramowanie Microsoftu powinno być opakowane w kolorowe pudełko.*
8. *Przy zakupie używanego oprogramowania upewnij się, że zawiera ono wszystkie dodatkowe materiały, takie jak umowa licencyjna, podręczniki, certyfikat autentyczności oraz oryginalne dyski CD.*
9. *Zachowaj ostrożność, gdy ceny są „zbyt niskie, by mogły być prawdziwe". Może to wskazywać na towar podrobiony lub nielegalny, który często ma niską jakość.*
10. *Jeżeli masz wątpliwości, skontaktuj się z producentem oprogramowania. W przypadku produktów Microsoftu klienci mogą zadzwonić pod numer gorącej linii antypirackiej (22) 661 55 12 lub wysłać wiadomość na adres piratnie@microsoft.com*

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Cenzura-Soft

Microsoft wprowadził na światową skalę narzędzie do monitorowania Internetu. Może ono przeszukiwać globalną sieć 24 godziny na dobę i 7 dni w tygodniu. Science Fiction stało się rzeczywistością.

połączenie nowych technologii i nowych sojuszy w sektorze publicznym i prywatnym. Ochrona praw intelektualnych w Internecie ma kluczowe znaczenie, jeśli jednostki twórcze i przedsiębiorstwa mają nadal opracowywać nowe produkty, przynoszące korzyści klientom".

Większość nielegalnych ofert, których dotyczą działania organów wymiaru sprawiedliwości wspomniane w niniejszej informacji, została wykryta przez zespoły dochodzeniowe Microsoftu dzięki zastosowaniu nowej technologii internetowej. Microsoft wspiera działanie automatycznego narzędzia wyszukującego pracą coraz większej liczby internetowych i tradycyjnych specjalistów dochodzeniowych, którzy badają podejrzane serwisy, dokonują próbnych zakupów, współpracują z usługodawcami internetowymi oraz śledzą piratów stojących za nielegalnymi serwisami.

(ciach)

„Sprzedaż fałszywego oprogramowania w Internecie zaowocowała tysiącami skarg klientów do linii antypirackich Microsoftu na całym świecie" – potwierdzają prawnicy Microsoftu. „W niektórych przypadkach klienci w ogóle nigdy nie otrzymali produktu, inni natomiast dostali uszkodzone dyski CD lub pobrali oprogramowanie zakażone wirusem, który uniemożliwił jego zainstalowanie. Nowa kampania Microsoftu powinna przyczynić się do wyeliminowania niektórych niebezpieczeństw, jakie czyhają na klientów, oni sami jednak muszą poznać zasady bezpiecznego kupowania w Internecie i nauczyć się rozpoznawać znaki ostrzegawcze fałszywego i pirackiego oprogramowania – na przykład oferty zbyt korzystne, by mogły być prawdziwe. Klienci powinni zapoznać się z dziesięcioma poradami Microsoftu, jak bezpiecznie kupować oprogramowanie w Internecie".

Kilka miesięcy temu Intel próbował nam zaszyć w procesorach Pentium III procedury umożliwiające wytropienie każdego i wszędzie po elektronicznym śladzie, jaki procesor zostawiał po sobie w sieci, a to wszystko na chwałę handlu elektronicznego. Po licznych protestach ze strony użytkowników Intel wycofał się z pomysłu, a teraz zanosi się na to, iż ziszczą się apokaliptyczne wizje, według których zgromadzone w jednym ręku informacja, cenzura i policja staną się aparatem przymusu totalnego. Nie podejrzewam nawet, by była to jakaś tajna idea Billa G. – po prostu któregoś dnia potęga tej firmy może wyrwać się spod kontroli i – dając do ręki narzędzia jakimś niepoczytalnym facetom – przejmie panowanie nad światem. Na snucie takich wizji pozwalam sobie z kilku powodów. Po pierwsze Microsoft, jako żywo, sam przyznaje się do wprowadzenia na światową skalę narzędzi monitorujących, co – jeśli się weźmie pod uwagę zasięg Internetu – daje mu większą kontrolę nad informacją, niż ma niejeden aparat bezpieczeństwa narodowego. Zresztą, jak chwali się dalej Microsoft, system jest wydajny i zautomatyzowany, tak więc w gruncie rzeczy może szukać dowolnych rzeczy dla każdego, kto będzie miał do niego dostęp lub kto kupi sobie licencję. Potem mogliśmy przeczytać trochę ściemy, że to niby wszystko po to, by handel był bezpieczniejszy. A mnie się wydawało, że zamiast cenzurować sieć wystarczyłoby dopracować system dokonywania transakcji poprzez „bezpieczne" węzły sieci, będące w ręku kogoś odpowiedzialnego za finanse, np. Visa lub Mastercard (bo to oni dostają najbardziej po kieszeni), i sprawa by się uprościła. Firmy finansowe, dla ochrony własnego interesu, weryfikowałyby uczciwość handlowców, a klient miałby prosty wybór – kupić u sprawdzonego (zweryfikowanego) sprzedawcy lub ryzykować z pełną świadomością obok. Moim zdaniem, to byłoby fair. Tym bardziej, że banki zwykle weryfikują swoich partnerów handlowych (np. przy udzielaniu kredytu), a nie każdy użytkownik Internetu prowadzi działalność handlową, by go pod byle pretekstem inwigilować.

Inną sprawą jest to, co wielcy producenci tego świata przemilczają, czyli ciągły spadek jakości ich produktów. I w tym miejscu wyjątkowo zgodzę się z panem Bradem Smithem (mimo że obaj mieliśmy zapewne co innego na myśli), a mianowicie, że jesteśmy „namawiani do wydawania dużych pieniędzy na złe produkty". Przecież to, co oferują piraci, to zwykle kopie tych wspaniałych markowych produktów, które w kolorowych pudełkach można kupić w każdym sklepie za ciężkie pieniądze. Bo chyba nie miał on na myśli tego, że bez pudełka dobry produkt robi się niedobry (pomijam tu świadome puszczanie w obieg płyt wadliwych i zawirusowanych). Tak więc, żeby nie być gołosłownym, podam przykład z mojego podwórka – 9 lat temu robiłem pierwszy raz skład czasopisma do druku na PC 386 (to była szybka maszyna do grafiki) i na PC AT (do tekstów). Pamięci chyba było tam 8 i 4 MB lub 16 i 8 MB. Na tych dwóch komputerach o wydajności dzisiejszych kalkulatorów można było w dość komfortowych warunkach przygotować czasopismo do publikacji. Dziś do uruchomienia edytora tekstu zaleca się niemalże Pentium III. Corel 2 zajmował wtedy kilka dyskietek 5.25" i chodził jak burza. Dziś zajmuje kilka CD–ROM–ów i mimo że z 90% podstawowych funkcji pozostało mu takich samych, to bez odpowiedniej ilości pamięci i szybkiego procesora nie podchodź. Programy są robione niechlujnie i po najniższej linii oporu, a ciężar ich testowania przerzuca się na klientów, aplikując im potem różne łaty i poprawki, które to za własne pieniądze muszą ściągnąć z sieci. Zresztą, kto ma do czynienia z HTML–em, to wie, czym się różni w objętości i czasie ładowania strona WWW napisana od początku do końca przez webmastera i strona wygenerowana przez wynalazkowe oprogramowanie kilku znanych producentów.

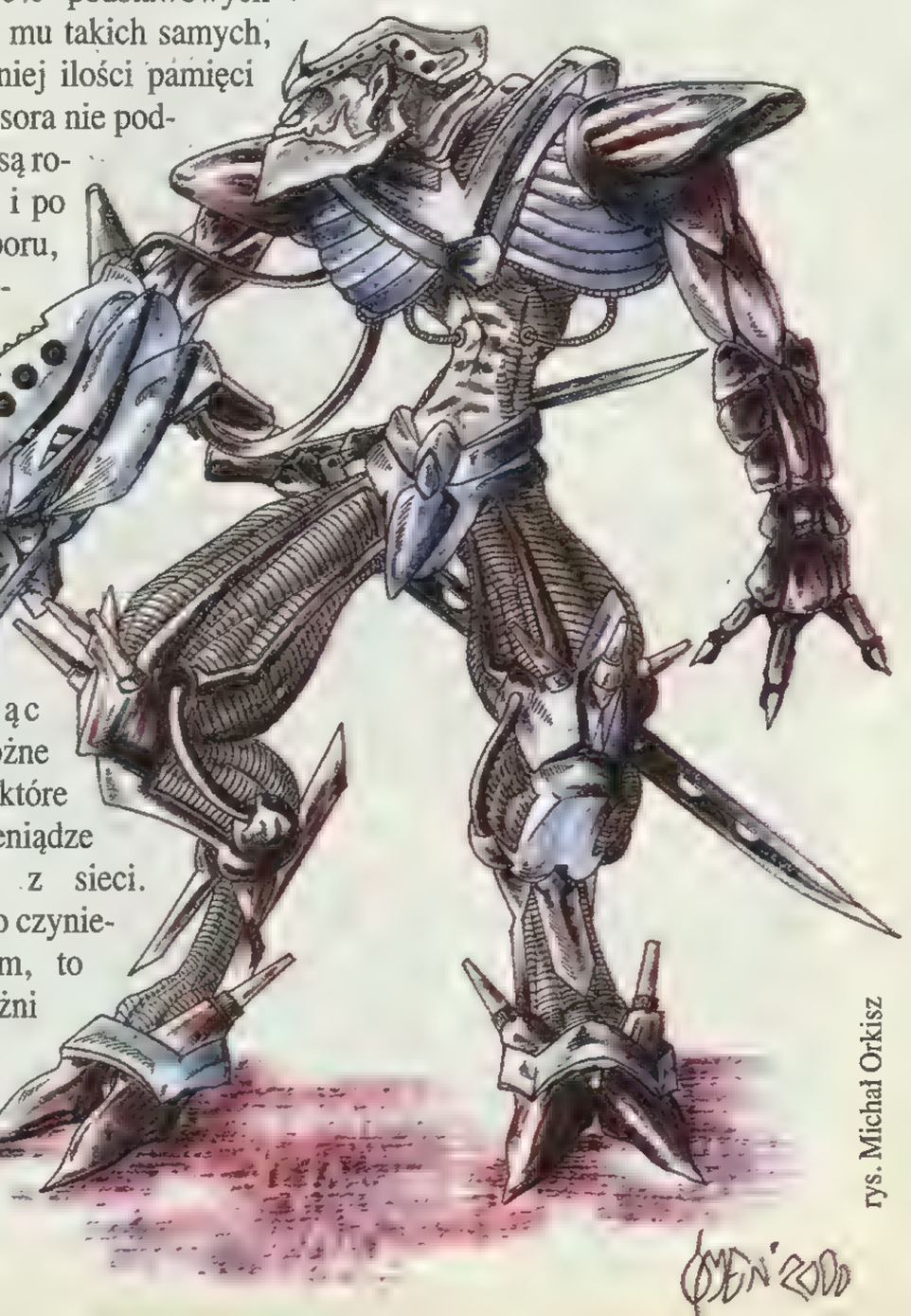
Również niedawno otrzymałem informację, że strona WWW Microsoftu jest najczęściej odwiedzaną witryną internetową świata, a czego to tam niby ludziska szukają - rozrywki? wiedzy? a może poprawek do programów, a może poprostu taki rewelacyjny wynik nie jest zasługą miłości do firmy, tylko ustawionego defaultowo odsyłacza do strony MS w przeglądarce MS Explorer.

Podsumowując, powiem tyle: nadmierna koncentracja władzy poprzez monopol rynkowy (z tego powodu Microsoft już od dawna ma problemy prawne w USA) może któregoś dnia zagrozić naszym swobodom obywatelskim, a stanie to się tym łatwiej, im bardziej będziemy uzależnieni od komputerów, oprogramowania sieci informatycznych (Internet) i telekomunikacji. Microsoft już od dawna nie zajmuje się samym software'em. Jest to również duży producent osprzętu komputerowego, który ze swoim X–Box'em zamierza wkrótce wkroczyć na rynek gier wideo, a do tego wszystkiego, jak się okazuje, ma jeszcze własne „zespoły dochodzeniowe" – Where do you want to go today*???

Pegaz Ass

PS I żeby wszystko było jasne - ja nie popieram ani piractwa, ani faszyzmu, ani pedofilii, ani terroryzmu, ani handlu cudzą własnością intelektualną, tym bardziej że sam bywam ofiarą takich praktyk. Ja po prostu nie zgadzam się, żeby ktoś mi zaglądał do garów niezależnie od tego, czy mam tam coś do ukrycia, czy nie.

* „Where do you..." jest oficjalnym i chronionym prawem autorskim hasłem firmy Microsoft.



rys. Michał Orkisz

Gildia 2000

Roku pańskiego 2000 na warownym kasztelu, w miejscowości Bytowem zwanej, zlot wszelakiej braci eRPGowej się odbył, Gildią 2000 obwołan. Przez dzionków pięć, od 17 na 21 dnia miesiąca lipcowego braci wyżej wzmiankowanej tłum wielki a przeogromny się zjawił. Kasztel i szkołę w mieścinie owej blisko cztery setki chłopa nawiedziło. Cały czas grali jeno w karciane gry

W zbroicę ubranym został i do boju przysposobiony

Dzielniem podczas turnieju stawiał i do łuku się sposobił

jakoweś, rozgrywki bitewne takoż o smokach i dzielnych rycerzach powiadające, jako i o fikcyi naukowej wytworach. Boje wszelakie, zacięte a krwawe i pasjonujące. Turniejów mnogo, a zwycięzcy godne nagrody unieśli. Dla pobitych kurz bitewnego pola ostał się ino. Zabawę również bractwo tajemne nawiedziło, wiarę w blaszane pudełka magiczne, co jako szklane kule działają, wyznające. Mocą czarnoksięską pudełka one, „pecetami" zwane, połączyli i społem inkantację czaru DIABLUSEM DRUGIM zwanego czynić poczęli. Kiedy ino czar ów z krążków odczytan został, bracia konkurować w panowaniu nad onym poczęli. Tu bój takoż zaciętym się jawił. Na uwagę szczególną owe faktum zasługuje, iż pierwsza to tego czaru prezentacyja publiczna w Rzeczypospolitej była, z magów zmaganiami połączona. Inszy zakon z kolei magiczną latarnię gawiedzi pokazać raczył, która to historyje o czasach dawnych na równi z fikcyją naukową pokazywała.

Ludziska w konkurencyji inszej głowę szlachecką sprawdzali. Po obrotach wokoło miecza między dwu wojów zacnych dobiec mieli, lecz nie każdemu zawżdy się to powiodło.

Boje ciężkie a krwawe cały czas toczone były

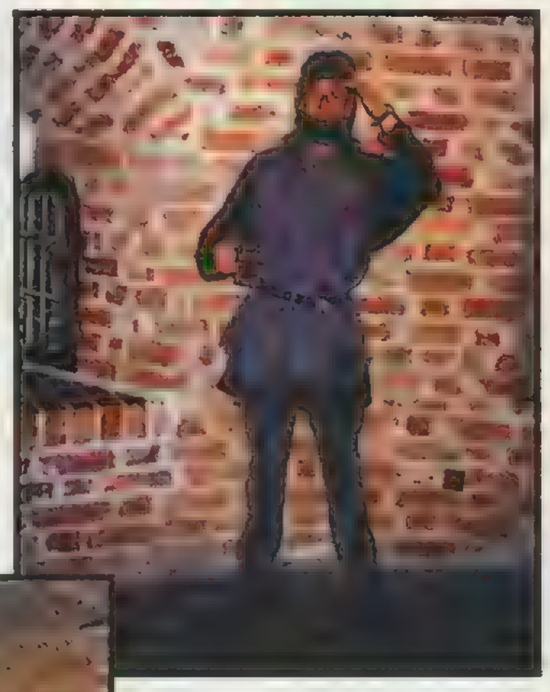
Biesiada mimo aury nie sprzyjającej się odbyła. Mięsiwo doskonałe dziewki hoże gościom roznosiły

hucznie przyjęta została i do kwater zaprowadzona. Rozpoczęcie oficjalne następnie było, a po onym wszyscy do zajęć własnych się rozeszli. Grać wszyscy poczęli i bawić się. Od świtania dnia następnego prelekcyji multum był zorganizowan. Mówili ci na nich o przygód prowadzeniu, zamków obleganiu, jakoż smoka zabicia sposobach. Oratory uczone były a gawiedź z wielką atencyją słuchała i czasem własne uwagi z cicha wtrącała. Tak przez dni wszystkie dziać się miało. Kiedy słońce zachodzić poczęło, skromna moja osoba na kasztel, do komnaty portretowej zwaną, się udała, by w LARP–a na Vampirze osnutym zagrać. Siła luda w szatach do gry sposobnych się zjawiła. Atmosfera od tajemnicy i strachu ciężką być poczęła. Kiedy już historyja końca dobiegła, na spoczynek wszyscy się udali. Dnia następnego turniej giermkowski dla gawiedzi miał miejsce, o czym obrazki na poniższym pergaminie uczynione łacniej opowiedzą. Wieczorem w LARP–ie na

Świadkiem magów pojedynku ciężkiego byłem. Przez dwie z górą godziny ciężkie zapasy trwały

Bój ciężki na karty przez cały czas był toczon

systemie Warhammerem zwanym udział wziąłem. Tym razem powietrze od intrygi i chaosu tchnienia gęste się robiło. Kolejny dzień wrażeń był pełen, po trosze przez sesyję Warhammera, a po trosze przez kolejnego zjazdu braci obwieszczenie, Kapitularzem zwanego, a w Łodzi się odbywającego. Wcześniej biesiada ogromna była. Gospodarze hojnie dzikiem pieczonym i trunkami raczyli. Dnia ostatniego żegnać się wszyscy jęli i do zamków a sadyb swoich rozjeżdżać. Wszelacy zadowolenie wyrażali i deklaracyje, że za rok na Gildię 2001 przyjadą. A i ja, gdy śniegi tylko zejdą, znowuż tam pojadę i relacyję napiszę ku Waszej, Możni Panowie, uciesze. Podziękowania wielkie faktorii Nord się należą, która na zlot srebrniki podarowała.



Moja skromna osoba też tam była, wino i miód piła

Podczas LARP–a Warhammerowego tegie fortele krasnoludy wymyślały

Zwali oni to uczenie – telewizyją.

A teraz, ku Waszej uciesze, przygody swoje pokrótce opiszę. Skromna moja osoba dnia pierwszego przybyła. Przez organizatorów

A oto całego LARP–a, na wieży zamkowej uczynionego, wszelcy uczestnicy

NOWE Modele

Już w kioskach!!!

Nowe pismo modelarskie, a w nim model kartonowy F117A

- Numer podwójny za jedyne 5,99 zł
- Opracowanie komputerowe
- Oryginalne oznakowanie

Numery Nowych Modeli można zamawiać telefonicznie pod numerem telefonu **(022) 674 16 21**, wysyłając zamówienie na adres **nowemodele@post.pl** lub na adres redakcji **NOWE modele ul. Turmoncka 15/52, 03-254 Warszawa.**

Nr 1	- F117A	- cena 5,99 zł
Nr 2	- A6M2-N Rufe	- cena 3,99 zł

Płatne przy odbiorze.
Koszty przesyłki ponosi adresat.

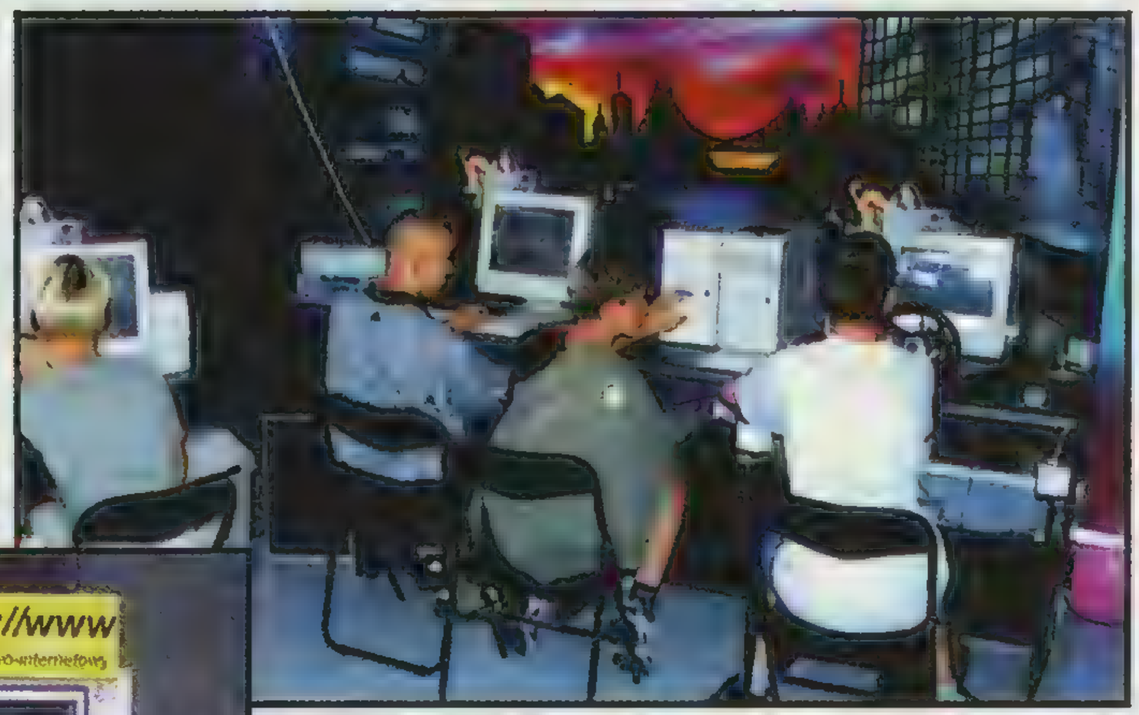
Już we wrześniu drugi numer pisma, a w nim plany wodnopłatu Nakajima A6M2-N Rufe !

Strefa://www

W sierpniu w Warszawie otworzona została nowa gralnia pod dźwięczną nazwą Strefa://www.

Obiekt wyposażony został w 16 mocnych komputerów, zaopatrzonych w jeszcze mocniejsze karty graficzne i peryferia. Wszystkie komputery są spięte siecią lokalną z wyjściem na Internet. Dodatkową atrakcją jest możliwość spotkania się z pogrywającymi tam redaktorami NSS oraz specjalna zniżka dla Czytelników NSS, która opłatę eksploatacyjną redukuje do symbolicznego „0" złotych.

Teraz informacja najważniejsza. **W połowie września odbędzie się WIELKI TURNIEJ w QUAKE'A 3, w którym może wziąć udział każdy miłośnik radosnego fragowania. Sponsorami nagród są: redakcja NSS i firma Creative Labs.** Szczegółowe informacje na temat zasad i dokładny termin tej imprezy pojawią się na początku września w gralni oraz na naszej stronie internetowej **www.ssonline.com.pl.** Za miesiąc zapraszamy na relację z turnieju.



Strefa://www
ul. Hoża 40 (schron)
tel. (0–22) 628 94 99
00-682 Warszawa

Jednorazowy kupon na wrzesień należy okazać do kasacji w gralni

Rabacik – godzinka za darmochę

Nic nie wycinaj, nic nie wyrywaj, po prostu łap tego NSS-a pod pachę i wal do gralni – we wrześniu jedna godzina gry gratis.

Dobromirowie milionerowie

Wydawałoby się, że życie kiedyś było łatwe. Istniało ogromne pole popisu dla wszelkiego rodzaju wynalazców i geniuszy. Ludzie nie mieli pojęcia o tak wielu sprawach, tak wiele problemów leżało odłogiem w niemal każdej dziedzinie, że bycie wynalazcą mogło wydawać się najprostszą sprawą na świecie. A w dzisiejszych czasach? W czasach zaawansowanych technologii moglibyśmy pomyśleć, że geniuszem i wynalazcą, zbijającym fortunę na swej wiedzy i inicjatywie, może być tylko człowiek nieprawdopodobnie wykształcony. A najlepiej jeszcze z układami i pieniędzmi. Ale... tak nie jest. Okazuje się, że i dzisiaj trzeba mieć tylko pomysł! Jan Kulczyk – jedyny Polak na liście najbogatszych ludzi magazynu Forbes – powiedział w wywiadzie dla Bussiness Magazine: „trzeba być obecnym na rynku tam, gdzie jest jakaś luka, gdzie coś się dzieje, bo zawsze tylko pierwsi zbierają śmietankę". Trudno odmówić logiki temu rozumowaniu, choć Kulczyk akurat nie miał złego startu, bo dostał od rodziny milion dolarów na rozpoczęcie interesu. Nie można więc go nazwać self–made–manem, czyli w wolnym tłumaczeniu „człowiekiem, który stworzył samego siebie". Inna rzecz, że facet pomnożył początkowy kapitał kilkusetkrotnie, co na pewno nie było łatwe.

Ostatnie lata naszego wieku są czasem zawrotnych karier i zawrotnych majątków. Biedny studenciak Bill Gates w parę lat staje się jednym z najbogatszych ludzi na świecie, by w końcu zostać człowiekiem ważniejszym od wszystkich prezydentów wszystkich krajów razem wziętych, człowiekiem, który Polskę mógłby sobie kupić razem z Wałęsą i papieżem i jeszcze by mu sporo zostało. Przemysł komputerowy daje zresztą najlepszy przykład na to, jak szybko można zrobić wielkie pieniądze. Amazon.com – największy na świecie sklep internetowy – wciąż ponosi ogromne straty finansowe. W pierwszym kwartale tego roku aż 122 miliony dolarów! Jednak fatalne wyniki firmy nie przeszkadzają spółce osiągać dobrych wyników na giełdzie. Nie przeszkadzają też temu, że właściciel amazon.com jest jednym z najbogatszych ludzi świata.

A twórca systemu Linux Fin Linus Torvalds, który w zeszłym roku na liście osób, które wywarły największy wpływ na życie ludzi (ankieta Time'a), przez długi czas wyprzedzał samego Gatesa, by wreszcie ustąpić mu tylko o jedno miejsce. To jednak przykłady spektakularne, powszechnie znane, dotyczące ludzi, których nie można nazwać zwyczajnymi „zjadaczami chleba". Wystarczy jednak wpaść na pomysł (bum, bum, bum, ihaaaihhaa – pomysłowy Dobromir), aby zero na koncie zamienić na szereg liczb znacznie przyjemniejszych. Na przykład firma iSalvage.com wyliczyła sobie, że rynek handlu złomowanymi samochodami i ich częściami jest wart w USA około 10 miliardów dolarów. Problemem jest tylko to, że z usług złomowisk korzystają głównie osoby mieszkające w ich pobliżu. Zaradni goście z iSalvage.com postanowili więc stworzyć własną witrynę internetową, gdzie prezentują całą bazę danych części, a zarabiać będą na pośrednictwie między złomowiskami a kupującymi. Poważny kapitał w całe przedsięwzięcie zainwestowała już firma Sentinel Capital Partners, która liczy w przyszłości na co najmniej kilka miliardów dolarów obrotu! Osobiste rozczarowanie też może być bodźcem do stworzenia dobrze działającego interesu. Irlandczyk Peter O'Mahoney próbował obstawić zakład, że jego dwumiesięczny siostrzeniec wygra kiedyś wyścig Formuły I. Niestety, bookmacherzy nie przyjęli zakładu i wtedy Peter założył własną stronę, na której rodzice mogą, po wpłaceniu 10 funtów, obstawiać przyszłe sukcesy swoich dzieci. Wygrana może sięgnąć nawet 100 tysięcy funtów, ale istnieje jeden warunek: w chwili dokonywania zakładu dziecko nie może mieć więcej niż 10 lat. W tej chwili strona O'Mahoneya przyjmuje zgłoszenia z całego świata, a właściciel żyje sobie nieźle. Co prawda może być gorzej, jak przyjdzie do ewentualnych wypłat...

W Sieci zarobić pieniądze można również w sposób pozornie uczciwy, ale powszechnie uważany za nieetyczny. Mowa o tak zwanym cybersquattingu, czyli wykupywaniu nazw domen internetowych. Na przykład stacja BBC została zmuszona do wykupienia domeny należącej do Boston Business Computing (ten sam skrót: bbc), a suma odstępnego była podobno „znaczna". Na masową skalę cybersquattingiem zajął się włoski multimiliarder Nicola Grausso, który wydał w tym celu wiele milionów dolarów, a na mniejszą angielski handlarz nieruchomościami, który rejestrował domeny związane z nazwiskami sławnych ludzi, po to, aby reklamować swoje przedsiębiorstwo.

Dobry pomysł, odrobina szczęścia, umiejętności marketingowe, pracowitość – oto recepta na sukces. Dobrze o tym wiedzą właściciele firmy Wizard of the Coast, twórcy systemu Magic the Gathering, którzy zaczynali rozkręcać interes w warunkach wręcz „garażowych" i mieli tak wielkie kłopoty finansowe, że jeździli po konwentach SF i prosili rysowników–amatorów o malowanie obrazków na ich karty. A najchętniej płacili nie gotówką (której mieli mało), tylko umowami o procent z przyszłych zysków. W tej chwili Wizard jest rynkowym potentatem, a liczba sprzedanych przez koncern kart dawno przekroczyła już liczbę ludzi na całej Ziemi. Nie mówiąc o tym, że sama gra stała się wręcz obiektem rozwiniętego kultu.

Podobne przykłady (na mniejszą i większą skalę) można długo mnożyć. I tak jak Napoleon twierdził, że każdy żołnierz nosi w plecaku marszałkowską buławę, tak można śmiało powiedzieć, że każdy z nas ma w portfelu milion dolarów. Tylko, wiecie, trzeba umieć go wyjąć. Czego i sobie, i Wam życzy

Randall

rys. Piotr Sokołowski

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Witam po raz kolejny wszystkich x–philów!

Nienawidzę smęcenia typu: „to już koniec wakacji...". Najlepszym lekiem na chandrę jest po prostu pogodzenie się z rzeczywistością i – ofkoz – odpalenie kompa:) Możemy się również pocieszyć startującym we wrześniu (TVP 2) 7 sezonikiem Archiwum X. Czeka nas prawdziwa uczta – 22 nowiutkie epizody! Właśnie w związku z nimi proponuję zmienić nieco formułę naszego działu... Chodzi o oceny. Tego (o ile pamiętam) nie było jeszcze w historii tej rubryki, a moim zdaniem taka innowacja się przyda! Uwagi i sugestie możecie kierować na X–files@ssonline.com.pl

BIOGENESIS

Uważni fani X Files na pewno zauważyli, że „Biogenesis" to jeden z odcinków serii 6, a nie 7. Nie mam zamiaru się sprzeczać – po prostu Carter & Spotnitz postanowili, że oba sezony będą powiązane ww. epizodem. Co to oznacza w praktyce? Otóż na samym końcu „Biogenesis" ujrzymy (a raczej ujrzeliśmy, wszak szóstka gościła już u nas jakiś czas temu) wredny napis: TO BE CONTINUED... Jednak na dokończenie wątku przyszło czekać aż pół roku! Pewnie część czytelników nie wie, o czym ja tu piszę – na szczęście TVP 2 obiecała, że przed emisją sezonu 7 przypomni, o co chodziło w „Biogenesis". A o czym opowiada sam odcinek?

Jest on typowym Season Finale – mnóstwo postaci, wydarzeń, akcji. Na naszych ekranach ponownie zagoszczą: Krycek, Palacz (CSM), agentka Fowley, Mulder, Scully. POWAŻNĄ usterką jest pojawiająca się ni stąd ni zowąd choroba Muldera. Nie mam pojęcia, co Carter miał na myśli, umieszczając ten wątek właśnie teraz... „Biogenesis" to całkiem dobry epizod, ale „Requiem" nie dorasta do pięt...

OCENA: 7/10

6TH EXTINCTION

To oficjalny, pierwszy epizod serii 7 – ściśle związany z „Biogenesis". Akcja tego niecodziennego odcinka rozpoczyna się na Wybrzeżu Kości Słoniowej – tam, gdzie zakończył się sezon 6. To właśnie do Afryki udała się Dana po lek dla partnera. Mulder dalej przebywa w szpitalu psychiatrycznym – tylko Scully może mu pomóc... Dziwny wydaje się brak interwencji ze strony Skinnera – wszak to były przełożony obojga agentów. Jedyną rzeczą, do której posunął się Walter, jest próba wydostania Muldera z wariatkowa. Niestety, nieudana!

Oglądając „6th Extinction" ciągle krążymy między tymi samymi wątkami – Scully szuka leku, Fox umiera w szpitalu, Skinner rozkłada ręce. Po kilkunastu minutach nawet najbardziej zagorzały fan utnie sobie drzemkę...

Epizod ten nie wnosi nic nowego do akcji od czasu końcówki sezonu szóstego. Stąd taka, a nie inna ocena...

OCENA: 3/10

AMOR FATI

To ostatni już epizod powiązany z „Biogenesis" i „6th Extinction". I najciekawszy z nich... Fox nadal przebywa w szpitalu psychiatrycznym, jego stan nie uległ zmianie. Odwiedzająca go matka oskarża lekarzy o słabą opiekę. Lecz stan zdrowia Muldera to nie ich wina... Niespodziewanie na sali pojawia się Palacz i zaczyna telepatycznie rozmawiać z Foxem (tjaaa...:)). Cigarette Smoking Man ma lek dla agenta! Wyciąga strzykawkę z jakąś substancją i wstrzykuje ją Mulderowi... Następnie padają słowa, które z pewnością zapamiętamy na długo: „Weź moją rękę, jestem Twoim ojcem...". Aaarghhh! Mulder synem CSM?! Mogliśmy się tego spodziewać...

Po kilku minutach Fox wstaje z łóżka (tjaaa..., gdyby takie leki istniały...) i wraz ze swym świeżo upieczonym tatusiem(:>) udaje się do willi na przedmieściach Waszyngtonu. Palacz daje agentowi klucze do nowego mieszkania i tłumaczy, że ma zapomnieć o przeszłości i odpocząć trochę od obowiązków – Mulder

Czyżby ukrzyżowali Foxa? Nie! To tylko kuracja, która ma go wyleczyć...

na emeryturze?! Eee... W tym momencie coś mi zaświtało! Dotychczasowe wydarzenia w „Amor Fati" były tak bardzo naciągnięte, tak nierealne, że poważnie zacząłem się zastanawiać, czy to nie fikcja... Moje przewidywania spełniły się po kilku minutach – Mulder obudził się w szpitalu... Carter nabrał nas wszystkich! A mogło być tak pięknie...

Co do samego odcinka, to muszę powiedzieć, że jest on jednym z lepszych scenariuszy Cartera. Fani X FILES powinni być zadowoleni!

OCENA: 8/10

Końcowa ocena całej trylogii („Biogenesis"– „6th Extinction" – „Amor Fati"): 6/10

HUNGRY

Dotarliśmy do ostatniego prezentowanego dziś odcinka. „Hungry" ujrzy światło dzienne wraz z końcem września (naturalnie jeśli TVP2 nie poprzestawia kolejności epizodów). O czym opowiada „Głodny"? Jest to historia rodem z Archiwum X – dziwna, niewyjaśniona...

Costa Mesa, Kalifornia. Młody chłopak podjeżdża do baru szybkiej obsługi (coś w stylu makdrajwa) i zamawia jedzenie. Po chwili COŚ wciąga go do środka... Mija kilka dni, nastolatek zostaje znaleziony – bez mózgu...

Jak widać, mamy do czynienia z klasycznym scenariuszem Cartera. Nic ciekawego, aczkolwiek cieszy swą prostotą i klimatem (szczerze powiedziawszy, miałem już dość trzyodcinkowej opowieści o chorobie Muldera i poszukiwaniach leku w Afryce). Dobrze jest widzieć Foxa u boku Scully – naturalnie w pełni sił!

Trudno mi powiedzieć, czy telewidzowie będą zadowoleni z tego epizodu. Moim zdaniem „Hungry" zasługuje na 5 – nie wybija się ponad przeciętność ani nie jest chybionym scenariuszem – po prostu klasyka X FILES:)

OCENA: 5/10

GARŚĆ NEWSÓW

Oto najnowsze wieści z 20th Century Fox dotyczące 8 sezonu X–F:

– Scully urodzi bliźniaki.

– Ojcem dzieciaków podobno ma być Mulder (a nie ADAŚ & PIRAT BARNABA?! ;))

– Zdjęcia do „ósemki" rozpoczęły się w połowie lipca.

– 8 sezon = 20 odcinków.

Wydawać by się mogło, że ostatnie dwa podpunkty nie wymagają komentarza – ot, po prostu suche fakty. Ale zainteresowała mnie jedna rzecz. Kolejna seria będzie się składać tylko z 20 epizodów, a poprzednie 7 sezonów ZAWSZE zawierało 22 odcinki... Dlaczego Carter zdecydował się na skrócenie „ósemki" ? Tego nie wie nikt...

Jeśli chodzi o podpunkt pierwszy i drugi, to są to wiadomości niepewne – pochodzące z różnych źródeł (m.in. od webmastera oficjalnej stronki X FILES oraz od Davida Duchovny'ego). Na razie wstrzymam się z komentarzem i poczekam na oficjalną decyzję 20th Century Fox.

Już za miesiąc kolejna porcja infosów na temat ósmej serii X–F...

Na koniec niespodzianka – oficjalne, PIERWSZE zdjęcie z planu „The Lone Gunmen". 3majcie się i... do zobaczenia!

Campari
x–files@ssonline.com.pl

Wiadomość z ostatniej chwili: Gillian Anderson przegrała rywalizację o rolę agentki Starling w drugiej części „Milczenia Owiec". Zwyciężyła Julianne Moore...

W odpowiedzi na mój apel dotyczący nadsyłania zdjęć UFO przyszło kilkadziesiąt listów i e–maili. Spośród nadesłanych fotek wybrałem kilka, które wydają się być autentyczne, a przypadkiem uchwycony w kadrze obiekt istotnie mógłby być NOL–em. Pozostałe to mniej lub bardziej nieudolne fotomontaże (gratuluję pomysłowości!) czy też zdjęcia samolotów i innych, jak najbardziej zidentyfikowanych obiektów latających. Dziś publikujemy zdjęcie, które uważamy za najlepsze – nadesłane przez Vogela (dane do wiad. red.), a wykonane aparatem marki Canon podczas wczasów w Tunezji. Za miesiąc następne. ***Hunter***

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Nie bójcie się. To już chyba ostatni tekst o Armii Czerwonej i 1941 r. Bo ile można o tym pisać. Ale moim zdaniem trzeba ten jeden raz jeszcze napisać. Z trzech powodów. Po pierwsze – zaczyna się rok szkolny (można więc będzie podyskutować w klasie). Po drugie – 22 czerwca (kiedy tekst był pisany) minęła 59. rocznica uderzenia Niemiec na ZSRR. Po trzecie – braciak pożyczył mi książkę W. Suworowa „Oczyszczenie". No i zaczęło się!

Oniemiałem. I mam pretensję. I wszystko mi się ułożyło. No bo, że w szkole uczyli mnie bzdur o Katyniu – zrozumiem. O tym, że uczyli mnie bzdur o Wrześniu – zrozumiem. O tym, że uczyli mnie bzdur o AK – zrozumiem. Tym czerwonym nauczycielom, pracującym dziś w wolnej Polsce z równą sumiennością niewolnika – wybaczam, bo mózgu w nich tyle co nic. Ale tego, że historia polityczna przed II wojną światową wyglądała inaczej i że większa część politycznej historii świata wyglądała inaczej, niż nas uczyli – tego nie mogę wybaczyć. Bo polityka będąc podstawą zdarzeń w świecie ma znaczenie kluczowe w formułowaniu wniosków przez analityka zdarzeń historycznych.

Co zatem wyłania się z książek Suworowa, własnej analizy wspomnień generałów, monografii wojen i wojsk? Słuchajcie gracze i twórcy gier, żebyście mogli sobie poukładać koncepcje gier bardziej zgodnie z rzeczywistością. Oto okazuje się, że w 1917 r. zamordowano państwo rosyjskie. Zlikwidowano wszelkie legalne władze – cara, Konstytuantę, Rząd Tymczasowy. Wymordowano inteligencję, zniszczono porządek społeczny. I chciano nieść dalej kaganek rewolucji do krajów Europy Zachodniej. Jednak Rosja była za słaba.

Stało się, co się stać musiało. Bohaterowie rewolucji obrośli w piórka. Przestało im się cokolwiek chcieć poza rozrywkami i rozkoszą. Korzystali z życia, ci byli partyzanci i bojownicy o lepsze jutro. Jednak Stalin nie był rewolucjonistą. On chciał rządzić światem. I całe jego postępowanie nie było chorym szarpaniem się paranoicznego komunisty. Bo Stalin nie był komunistą. Był tyranem i despotą w przeciwieństwie do demokraty Hitlera (wybranego, rządzącego w sposób demokratyczny w państwie w większej części demokratycznym). Jak mówi Pejotl – Stalin dopuszczał w otoczeniu ludzi takich jak Żukow – z innym zdaniem, bo i tak miał ostatnie słowo. Upraszczając, należy stwierdzić, że Hitler do pewnego stopnia musiał się liczyć z otoczeniem i dlatego musiał dbać o image – nie mógł więc pozwolić sobie na głos sprzeciwu w otoczeniu.

Ale wróćmy do tow. Koby. Stalin musiał umocnić państwo. Więc rozwijał przemysł i likwidował niezależnych chłopów poprzez kolektywizację. Następnie w latach 30. rozbudowywał armię oraz zlikwidował niekompetentnych marszałków i generałów, którzy dostali stopnie za zasługi dla rewolucji, a nie za rzeczywiste umiejętności. Stalin już w 1939 r. zapewnił sobie pomoc gospodarczą USA. Starał się żyć w zgodzie z wszystkimi – vide jak poważnie traktowano jego propozycje już podczas kryzysu czechosłowackiego. To nie był izolowany politycznie zbrodniarz (zresztą do dziś socjaliści z UE rozpisują się ciepło o wyczynach towarzyszy radzieckich). Tuż przed II wojną był liczącym się politykiem, władcą olbrzymiego Imperium.

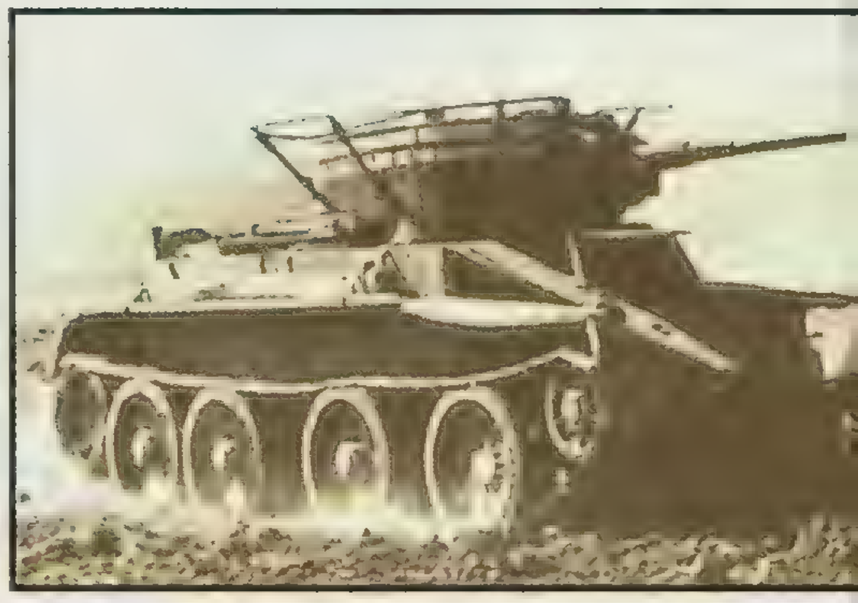
Celem Stalina było opanowanie Europy i Azji, a następnie zduszenie USA. Mogło się to udać, ponieważ uderzenie Niemiec zostało skierowane umiejętnie na Zachód. Stalin wszak był dobrym sojusznikiem Niemiec, mało tego, to zdaje się on grał w duecie pierwsze skrzypce. Pomagał w szkoleniu niemieckich dowódców i żołnierzy. Oddał swe poligony i pracownie projektowe w latach, gdy Niemcy nie mogli budować, spętani traktatem wersalskim – czołgów. Stalin wiedział wszystko o swym sojuszniku, dostarczał mu surowców. W drugą stronę już tak nie było. Więc kto kogo miał w ręku? Szok!

Niestety. Stalinowi pokrzyżowały plany drobne zdarzenia. Słaba, źle wyposażona armia niemiecka pokonawszy Polskę, z równą łatwością rozbiła potężną Francję. I to w nieco ponad miesiąc. Stalin miał nadzieję, że Hitler uwikła się w długotrwałe walki. Osłabi swą armię i zapasy amunicji. Że naruszy rezerwy ludzkie. Nic z tego nie wyszło i nawet przegrana w bitwie powietrznej z Anglią nie dawała takiej satysfakcji, jakiej Stalin oczekiwał.

A w czasie gdy Hitler miotał się na Zachodzie, Stalin kończył snuć swe sieci. Armia Czerwona zaczęła uzupełniać stany osobowe dywizji pod pretekstem konfliktów lokalnych i manewrów. Podciągnięto zaopatrzenie i rezerwy. Opanowano dogodne pozycje wyjściowe (Nadbałtyka, Besarabia, Polska, część Finlandii). I czekano na zakończenie przygotowań (amunicja pod gołym niebem, samoloty na lotniskach polowych – wszystko to wskazywało na bliskie rozpoczęcie Blitzkriegu – tym razem na Zachód).

Niemcy musieli zareagować. Jak pisze Suworow, tylko idiota może sądzić, że Niemcy mogli mieć rzeczywistą potrzebę uderzenia na Rosję, a tym bardziej, że taka awantura mogłaby się skończyć sukcesem. Faktycznie – armii niemieckiej trudno było wydzielić siły na okupację zdobytych krajów. Ich potencjał był wystarczający, by zaspokoić potrzeby pokojowe Niemiec. Na Wschodzie natomiast czekały przestrzenie, śnieg i śmierć (tylko 4 miesiące w roku nadawały się do prowadzenia natarcia). Potencjalny obrońca broniłby się zaciekle, a przestrzeń byłaby jego sprzymierzeńcem. Poza tym armia niemiecka nie była zupełnie przygotowana do walki z radzieckim kolosem.

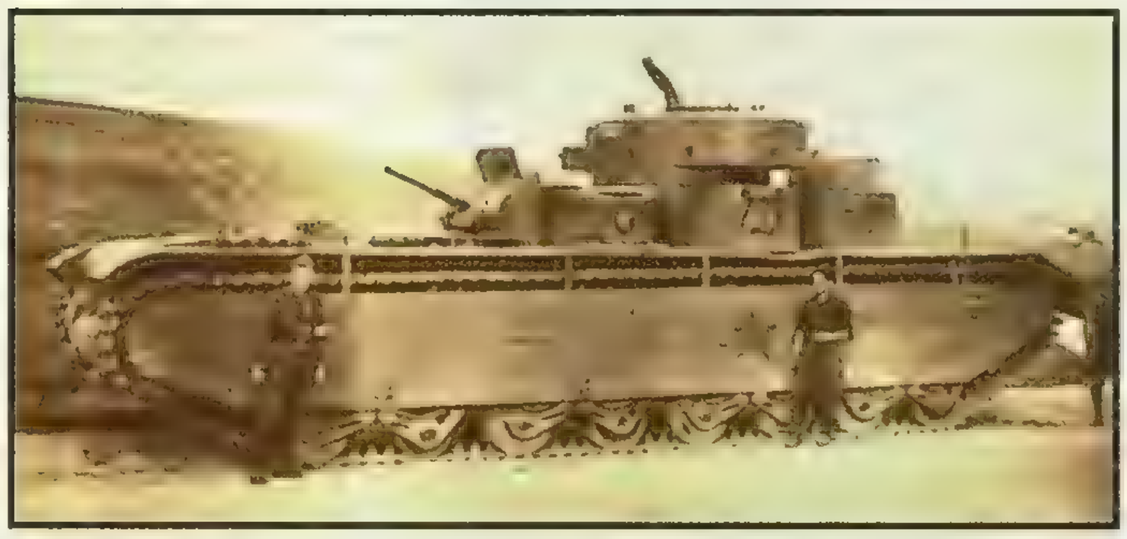
Panie Suworow! Hitler, mimo że wiedział, że nie ma czego szukać w Rosji, musiał zaatakować, bo nie był idiotą. Gdyby nie zaatakował w 1941 r., to ZSRR, zgodnie z planami Stalina, starłoby go z powierzchni ziemi. I nie tylko Hitlera dotknęłoby nieszczęście. Jak pisze Suworow, przy granicy czekały pociągi z mapami Lotaryngii. Wszak nadchodził czas wyzwolenia państw całej Europy. Nie na zasadzie państw satelickich, ale Zjednoczonej Socjalistycznej Europy (notabene to koncepcja wroga Stalina – Trockiego). Tak więc Adolf musiał uderzyć. Według niego istniał cień szansy. Gdyby zachował się biernie, szansy by w ogóle nie było – Armia Czerwona uderzyłaby i zwyciężyła (tak przynajmniej wydaje się Suworowowi).



Dlatego Hitler w dniu 22 czerwca zaatakował. I była to największa klęska Stalina. Moim zdaniem z dwóch powodów. Po pierwsze (i tu zgadzam się z Suworowem) – dlatego że po tęgich batach w latach 1941–42 i konieczności wejścia w Koalicję z zachodnimi aliantami Stalin nie mógł już zająć całej Europy. Przynajmniej bez wojny z Anglią i USA. I to była pierwsza klęska. Drugą klęską było to (i tu rozchodzimy się z Suworowem), że Armia Czerwona, mimo oczyszczenia z niekompetentnych dowódców, naprodukowania mnóstwa świetnego sprzętu i mnogości dywizji, okazała się zwykłym strachem na wróble (przynajmniej w 1941 r. i 1942 r.). Właśnie dlatego Stalin był wściekły na słaby opór zachodnich aliantów w 1940 r., że z taką armią jak w 1941 r. Przywódca Narodu mógłby pokonać Niemcy tylko po ich potwornym wyniszczeniu w wojnie z Francją i Anglią.

Suworow jest bystrym wywiadowcą, ale nie historykiem i teoretykiem wojskowości. Armia Czerwona (RKKA) była nieodrodną córką Rosji. Piotr I wystawił na początku wojny północnej piękną armię, odział ją, dał nowoczesne uzbrojenie, zachodnich dowódców. I tę armię Karol XII, król Szwecji, zniszczył pod Narwą. Dopiero w 1709 r. pod Połtawą armia rosyjska pokazała zęby.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66



Nauczono się na błędach. Tak było również w II wojnie światowej.

Suworow przecenia Armię Czerwoną i nie jest precyzyjny. Z jednej strony pisze, że RKKA stała na wysokim poziomie pod względem uzbrojenia, wyposażenia, taktyki. Z drugiej pisze, że Wehrmacht był słaby, miał mało czołgów i samolotów. To jak Panie Suworow? Zdecyduj się Pan! Czy Armia Czerwona – genialna, ze wspaniałymi żołnierzami i dowódcami, niepokonanym sprzętem – mogła paść pod ciosami słabej armii niemieckiej, źle wyposażonej i dowodzonej przez sztampowych dowódców? Niech Pan nie leczy swoich kompleksów narodowych! Nas interesuje prawda!

A prawda jest po środku. Armia Czerwona, wbrew insynuacjom historyków socjalistycznych, była zorganizowana i wyposażona nowocześnie. Nowocześniej niż niemiecka. Czołgi radzieckie wbrew bredniom były bardzo dobre i przystosowane do planowanych działań. To samo lotnictwo, wojska powietrzno–desantowe, artyleria. Piechota posiadała w dywizjach silne środki ogniowe w postaci dwóch pułków artylerii, środki pancerne i przeciwpancerne. Z tyłu zgromadzone były olbrzymie siły artylerii Odwodu Naczelnego Dowództwa, saperzy, dywizje kolejowe, lotnictwo.

Ale sam sprzęt i organizacja to nie wszystko. Zawiedli żołnierze i wychwalani przez Suworowa dowódcy! Zawiódł i na koniec sam Stalin. Bo Armia Czerwona była armią państwa socjalistycznego. Armią mocną na papierze. Armią silną w umysłach biurokratów. Rzeczywistość okazała się inna. Niedoszkoleni żołnierze, szacunek do sprzętu pamiętny nam z PGR–ów (brud i niechlujstwo), dowódcy drżący przed komisarzami i NKWD. Armia Czerwona stała się silną dopiero w walce, gdy wszelkie papierowe bzdety odeszły na dalszy plan i realia wymusiły sprawne działanie.

Armia niemiecka również jest mitem. Była to armia państwa socjalistycznego, państwa opartego na ideologii, ale zarazem demokratycznego. Nie przestawiono wszak całej produkcji na produkcję wojenną (szczyt osiągnięto dopiero w 1944 r.). W związku z tym brakowało ciężarówek, czołgów, dział, samolotów. Wbrew mitom z września 1939 r. armia niemiecka miała za słabe lotnictwo (przestarzałe samoloty szturmowe, bombowce lekkie i brak dalekiego zasięgu), a broń pancerna była wyposażona w kuriozalne tankietki Pz I, lekkie czołgi Pz II i z trudem mieszczące się w kategorii średnich ówczesne Pz III. Pz IV jeszcze w 1941 r. był rzadkością.

Brak trakcji zmotoryzowanej, brak broni pancernej w ilościach potrzebnych do skutecznego blitzkriegu, braki w lotnictwie nadrabiano sztuką wojenną. Nie jest prawdą, że generałowie niemieccy byli sztampowi. Wystarczy poczytać ich wspomnienia. To wojenni rzemieślnicy. Nie inaczej było ze zwykłymi żołnierzami. Tylko dzięki dowódcom i żołnierzom armia niemiecka, mając naprzeciw taką potęgę, mogła dotrzeć pod Leningrad i Moskwę. I trzeba to sobie dobrze uświadomić. Wbić w pamięć. To w oczach późniejszych „historyków" i filmowców (ten narodek to potrafi zafałszować historię – vide polskie produkcje ostatnich dwóch lat) armia niemiecka urosła do wielkiej siły: z Tygrysami, Panterami i MP–40 na każdym kroku.

Muszę powiedzieć, że napawa mnie lęk, jak pomyślę o tym wyzwaniu stojącym przed Niemcami w 1941 r. Np. Grupa Armii Północ miała 18 DP, 2 DZmot oraz 3 DPanc. Naprzeciw Rosjanie posiadali we Froncie Północno–Zachodnim 20 DP, 2 Dzmot oraz 4 DPanc. W rezerwie Frontu znajdował się jeszcze Korpus Powietrzno–Desantowy, a na jego tyłach 3 DPanc i 2 DZmot z sił Frontu Północnego. Dysproporcji w artylerii i lotnictwie nie będę przytaczał. Każdy, kto zna taktykę i sztukę operacyjną, wie, że taki stosunek sił nie rokuje powodzenia, a zaskoczenie nie jest panaceum na wszystko. W tym układzie sił i zwycięskim wyniku starcia dla Niemców – odkrywamy więcej prawdy niż w bełkocie uczonych i półprawdach Suworowa.

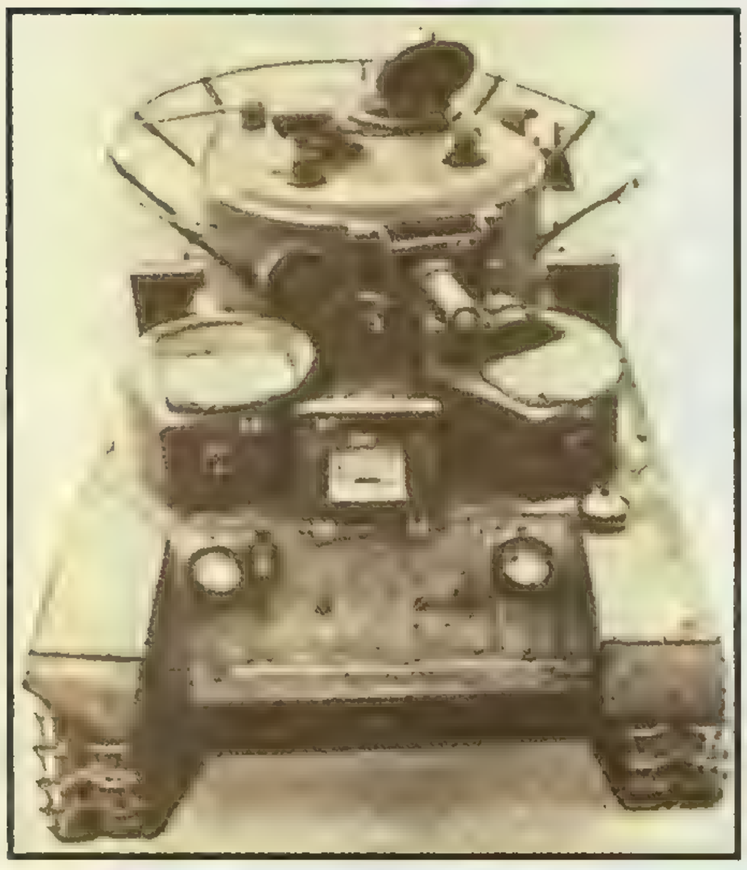
Bo przeciwnie niż Suworow uważam, że Hitler, mimo że został zmuszony wbrew swojej racji stanu do ataku na ZSRR, miał szansę. Mimo że armia niemiecka była słaba i niedozbrojona, a radziecka potężna. Mimo że nie było zapasów paliwa, a ZSRR był wielkim wydobywcą ropy. Mimo że atak ten wymuszał na przeciwnikach Niemiec utworzenie koalicji. Moim zdaniem Hitler miał szansę, ponieważ miał świetnych dowódców, znakomitych żołnierzy i determinację, by wygrać. Przegrał nie dlatego, że Stalin był geniuszem (jak wmawia nam Suworow) i miał genialnych sztabowców oraz wytrwałych bojców. Przegrał, ponieważ był przesiąknięty ideologią, przedłożył ją nad politykę (przeciwnie niż Stalin). Zamiast stworzyć niezależną Ukrainę, odnowić państwa bałtyckie i pobudzić ludy na Kaukazie, Hitler plunął na to wszystko, wierząc w Wielkie Niemcy i mit Nadczłowieka. Polityka jest jak matematyka. Nie da się oszukać.

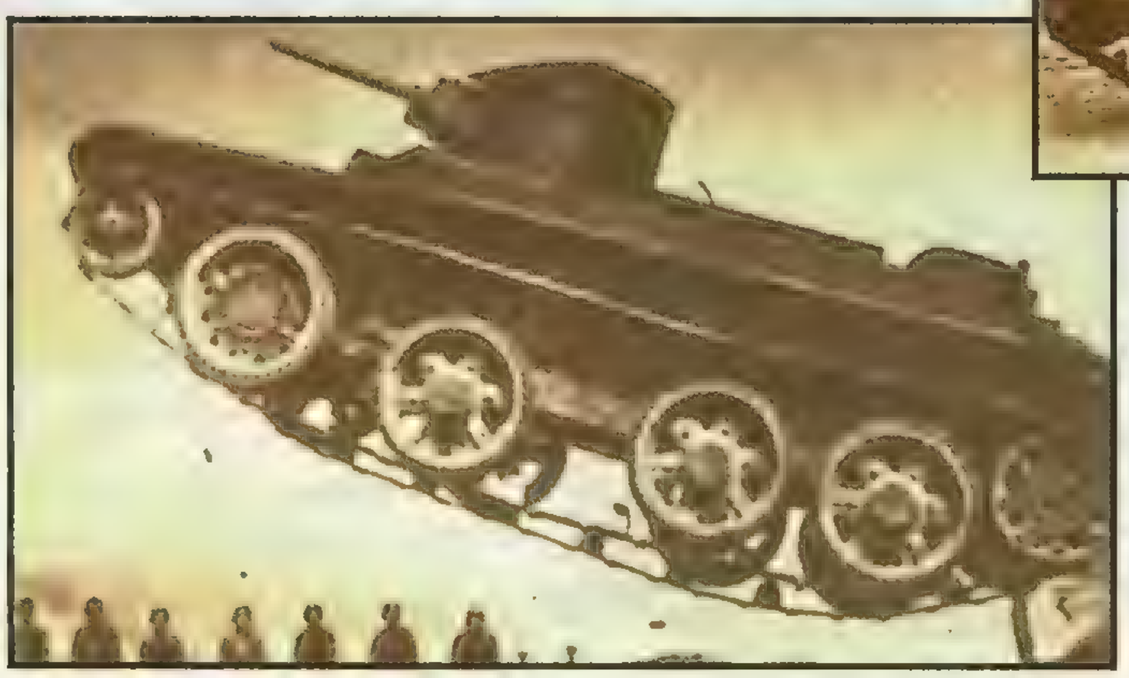
Reasumując, pamiętajmy, że dla Stalina okres międzywojenny był wielką grą polityczną, której celem był podbój całej Europy. Wojna miała być tylko jednym z narzędzi. Zagrywka nie udała się. Stalin opanował po wojnie tylko kawałek Europy, i to nie ten najważniejszy. Hitler był ideologiem, a nade wszystko politykiem demokratycznym. Liczył się z opinią, nie mógł działać z taką swobodą jak Stalin. Gdy więc wkroczył na Ukrainę, Adolf musiał jeść żabę swej propagandy i obietnic. Zamiast sojuszniczego państwa ukraińskiego zyskał trochę wsparcia ludności, ale z czasem jego podwładni pogrzebali entuzjazm Ukraińców z czasu wyzwolenia w 1941 r. Z tego wynika, że w drugiej wojnie wygrali politycy, a nie żołnierze. I tak to się zawsze kończy. Bo wojna jest tylko przedłużeniem polityki, a nie jej protezą.

Dariusz „Berger" Góralski

Autor jako historyk wojskowości wyraża swoje prywatne i niezależne przemyślenia i wnioski. Nie wszystkie zawarte powyżej treści pokrywają się z poglądami Wydawnictwa.

ŻEGNAJ SZKOŁO!





DANGER ZONE

TOPGUN GUNMAN

Witam w kolejnym odcinku naszego symulotniczego serialu. W tym miesiącu w ramach urozmaicenia nie będzie żadnych relacji ani sprawozdań. Zamiast tego przedstawię jeden a porządny list, rozwiązanie kilku zaległych konkursów oraz wyniki ankiety. Na koniec jedna uwaga. Listy do DZ wysyłajcie bezpośrednio na mój adres. Przypominam, brzmi on: topgun@ssonline.com.pl. Teraz przejdźmy do rzeczy.

Polemika z artykułem FLY! 2K

„Przeczytałem artykuł pt. FLY! 2K zamieszczony w SS nr 81 autorstwa Topgana i wpadłem w pewną irytację, bo jest tam wiele przekłamań, a informacje podane są nierzetelnie, co nie powinno pojawiać się w piśmie fachowym i to czołowym na rynku polskim. Postaram się sprostować niektóre stwierdzenia i przedstawić moją opinię.

Uczciwie uprzedzam, że FS2000 nie testowałem i nie będę tu skupiał się na jego ocenie. Znam go tylko z opisów i screenów.

We FLY! znajduje się 5 scenerii szczegółowych zrobionych na podstawie zdjęć satelitarnych pokrywających powierzchnie o wymiarach nie znanych w FS2000. Ze strony http://www.avsim.com/library/042 FLY Scenery/ można ściągnąć około 260 scenerii z całego świata; od pojedynczych budowli do całych stanów lub krajów (np. cała Skandynawia – około 64 MB).

Nieprawdą jest, że planer lotu nie podaje kursów. Daje on możliwość wydruku planu lotu, gdzie podane są częstotliwości, kursy, odległości i czasy. Zaproponowaną przez FLY! trasę można dowolnie edytować, a nawet wyznaczać własne punkty zwrotne.

Rzeczywiście samolotów jest jeszcze mało do ściągnięcia, ale to wynika także i z tego, że ich poziom przewyższa o kilka klas te z FS, a zatem ich zaprojektowanie wymaga od autora dużo większej wiedzy, wytrwałości i talentu. Zajrzeć na stronę http://www.flightsimnetwork.com/flypictorial/3b737.htm i obejrzeć projekt kokpitu dla Beoinga. Czapki z głów! Zresztą wydaje mi się, że mówiąc o setkach samolotów, miałeś na myśli te z FS6 lub FS5, bo do FS2000 pewnie jest ich tyle co do FLY!. Przypomnij sobie kokpity wirtualne w FS6 (jeżeli w ogóle istniały). Użyję twojego określenia: obleśne!

Co jednak najbardziej mnie zdziwiło, to zarzut, że kokpity są zbyt dokładne, trudne w obsłudze i zasłaniają cały ekran. Przecież my, wirtualni piloci, marzymy o wiernym odtworzeniu świata lotniczego! Usiąść w kabinie, badać dziesiątki przełączników, usłyszeć ich charakterystyczny „klick", zobaczyć jak rozbłyskują różne ekrany – to przecież ogromna frajda! Gdzie twoja dusza pilota?

I znów kilka przekłamań. Ręczne włączanie silnika to tylko opcja, a nie konieczność, zresztą bardzo pouczająca. Można tak ustawić, aby za ciebie robił to komputer.

Żeby panel nie zasłaniał całego ekranu, autorzy FLY! rozwiązali ten problem na wiele sposobów. Oto one:

1. Im większa rozdzielczość, tym więcej panelu mieści się na ekranie. W rozdzielczości 1024X712 jest już prawie jak w FS.

2. Klawiszem „]" można podnieść horyzont tak, aby znalazł się w polu widzenia.

3. Przy pomocy kombinacji „shift + strzałka" lub myszką można przesuwać panel w dowolnym kierunku, a nawet całkowicie „zsunąć" go w dół poza ekran. Przypomina to naturalne przesuwanie wzrokiem po panelu i ponad niego.

4. Przy pomocy kombinacji „shift + klawisz funkcyjny" można zdefiniować do 8 widoków. Podczas lotu można błyskawicznie spoglądać we wszystkich kierunkach, na panel i ponad niego.

5. W górnych rogach ekranu umieszczono dwa małe prostokąciki. Przesunięcie jednego z nich w dół umożliwia wyznaczenie granicy, powyżej której panel nigdy się nie przesunie. Mamy gwarancję, że nie zasłoni on widoku zewnętrznego.

6. Nieprawdą jest, że podejście do lądowania trzeba wykonywać „na ślepo". Wystarczy nacisnąć „schift + x", a w dole ekranu pojawią się najważniejsze instrumenty potrzebne do nawigacji. Zajmują one tylko kilka centymetrów przestrzeni ekranu.

7. Po trzykrotnym naciśnięciu „Tab" na dole pojawia się cienki pasek podający podstawowe parametry lotu. Umożliwia to pełne podziwianie widoków i jednoczesne panowanie nad samolotem. Wystarczy?

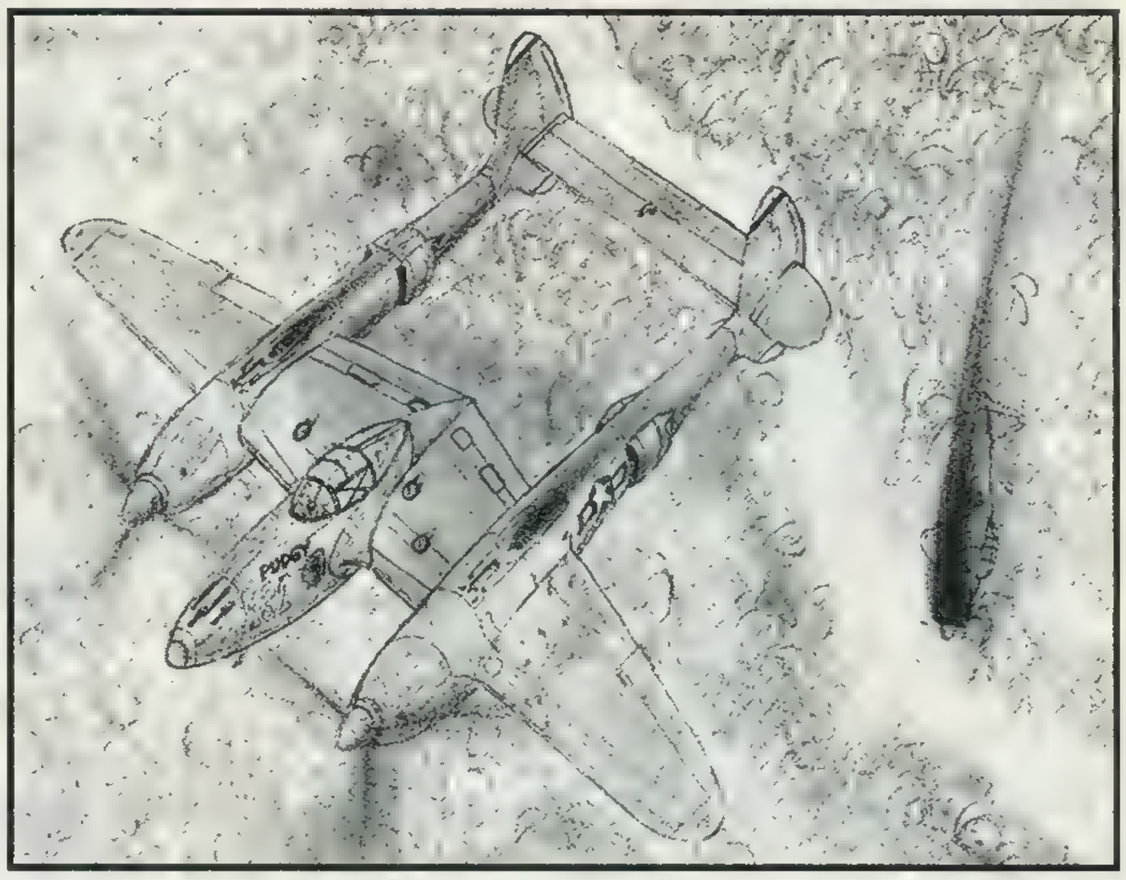
To, że w FS2000 kokpity „upchane są na jednym ekranie i nie zawsze odpowiadają rzeczywistości", to już wystarczy, żeby z niego zrezygnować. Tak samo z resztą dyskwalifikujący jest brak ATC. Jeżeli już porównujesz FLY! z SF2000, to dlaczego nie wspomniałeś o atrakcjach, których w FS2000 nie uświadczysz: barwny radar pogodowy pracujący w różnych trybach, możliwość wyświetlenia podczas lotu przesuwających się prawdziwych map nawigacyjnych, praca na bardzo realistycznie przedstawionym, prawdziwym aparacie GPS typu AlliedSignal KLN–89. Oprócz efektu ma to wszystko duże walory dydaktyczne.

Nie twierdzę bynajmniej, że FLY! jest idealny. Można było napisać, że jest tam jeszcze dużo bugów do naprawienia – Boeingiem sobie (na razie) nie polatasz, rozdzielczość mapowania terenu daleko odbiega od tego we FLIGHT UNLIMITED, podręcznik jest fatalny, ale nie należy krytykować tego, co jest w nim dobre.

Twój artykuł przypomina mi trochę ostatni mecz Holandia–Włochy. Sędzia dyktował raz za razem wątpliwe rzuty karne tylko dlatego, że Holandia była faworytem i nie wypadało, aby jacyś Włosi grali w finale. Niestety, nic to nie pomogło. I tym razem mam nadzieję, że Twój artykuł nie zrazi prawdziwych fanów lotnictwa, którzy przedkładają realizm nad łatwiznę!

Ale przecież to tylko zabawa...

Z pozdrowieniami Sergio.



Grafika nadesłana przez tow. Rivena. Nie mylić z byłym sekretarzem redakcji NSS

Teraz moja kolej na polemikę z polemiką.

Zacznę od scenerii. Jak sam zauważyłeś, nie grałeś w FS2000. Ja spędziłem przy obu grach naprawdę sporo czasu i uważam, że scenerie (cały czas mówię o standardowych) w produkcie Microsoftu są lepsze. Bardziej szczegółowe i po prostu ładniejsze. Więcej budynków, dokładniejsze tekstury. Co do scenerii dodatkowych, to sytuacja będzie podobna. Widywałem amatorskie scenerie do FS, które były znacznie lepsze od firmowych i powodowały prawdziwy wytrzeszcz oczu. Co więcej, nie zajmowały one po 61 MB. Nie oszukujmy się, mało kogo w Polsce stać na ściąganie takiej ilości danych przez modem. Do tego jest ich grubo ponad 260.

Co do narzędzi planowania lotu, to sprawdziłem po raz drugi. Podczas planowania trasy przy użyciu VOR nie podawane są kursy podejścia i odejścia. Co więcej, jak wspomniałem, brakuje niektórych radiolatarni.

Samoloty. Zgadzam się, że duża część została zaprojektowana dla poprzednich wersji symulatora. Jednak zbiorek maszyn zrobionych specjalnie dla FS2000 jest już całkiem pokaźny. Na stronie Ojca (www.skrzydla.com/fs98page) można znaleźć ich już kilkanaście, a podejrzewam, że nie są to wszystkie istniejące.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Kokpity. Wspominasz o kokpitach wirtualnych. Osobiście w FS nigdy z nich nie korzystałem. Zawsze miałem przed oczyma standardowy panel 2D. Co do ręcznego uruchamiania silnika, wcale nie uważam tego za wadę. Nie powiem, majtanie przełącznikami było bardzo przyjemne. To akurat uważam za zaletę takiego podejścia do kokpitów. Co do ich wielkości i zgodności z realizmem. Sam zauważasz, że trzeba zdrowo pokombinować, aby uzyskać dobre pole widzenia w połączeniu z widokiem na przyrządy. Zaproponowane przez autorów i wspomniane przez Ciebie rozwiązania (brak kokpitu, potrzebne przyrządy na dole ekranu lub zastąpione paskiem z danymi pilotażowymi) są jeszcze mniej realistyczne niż „upakowane" kokpity w FS. Zgadzam się, w najwyższej rozdzielczości robi się znośnie, ale tylko w przypadku obdarzonej niewielkim kokpitem Cessny. Pojawia się tylko pytanie, kto ma sprzęt mogący uciągnąć FLY! w takiej rozdzielczości podczas lotu nad złożoną scenerią?

Jestem zwolennikiem realizmu, ale nie za wszelką cenę. FS prezentuje filozofię najlepiej odpowiadającą obecnym możliwościom technicznym. Kokpity są przejrzyste i wszystko jest pod ręką. Pecet nie jest prawdziwym samolotem i pełnego realizmu nie osiągnie. Ja wolę mieć przejrzyste i ergonomiczne stanowisko „pracy" niż bardzo realistyczne i niewygodne. Filozofia twórców FLY! sprawdzi się, kiedy na naszych biurkach stanie ekran dotykowy o przekątnej 21 cali, podłączony do kompa o mocy pozwalającej płynnie animować grę w 3 x wyższej rozdzielczości. Wtedy ultrarealny kokpit z przełącznikami aktywowanymi dotykiem palca (a nie myszki) stanie się standardem i wyprze takie, jakie mamy dzisiaj chociażby w FS. Na razie jednak preferuję FS.

Co do wspomnianych dodatkowych atrakcji, jak prawdziwy GPS i kolorowy radar pogody, to mogę się założyć, że w ciągu roku powstaną takie nakładki na FS. Na koniec ATC. W FS go nie ma, a w FLY! jest żałosny i dlatego też go nie używałem. Czemu, patrz recenzja. Który kontroler kazałby lądować podczas burzy, przy minimalnej widoczności na pasie bez ILS?

Na razie zdania o FLY! nie zmienię. Być może za kilka lat, kiedy już go dopracują i powstanie sprzęt mogący spełnić wymagania stawiane przez takie podejście do symulatora (patrz dotykowy ekran 21 cali), sytuacja ulegnie zmianie. Chętnych do zabrania głosu w tej dyskusji zapraszam do pisania listów do DZ. Na pewno znajdzie się na nie miejsce.

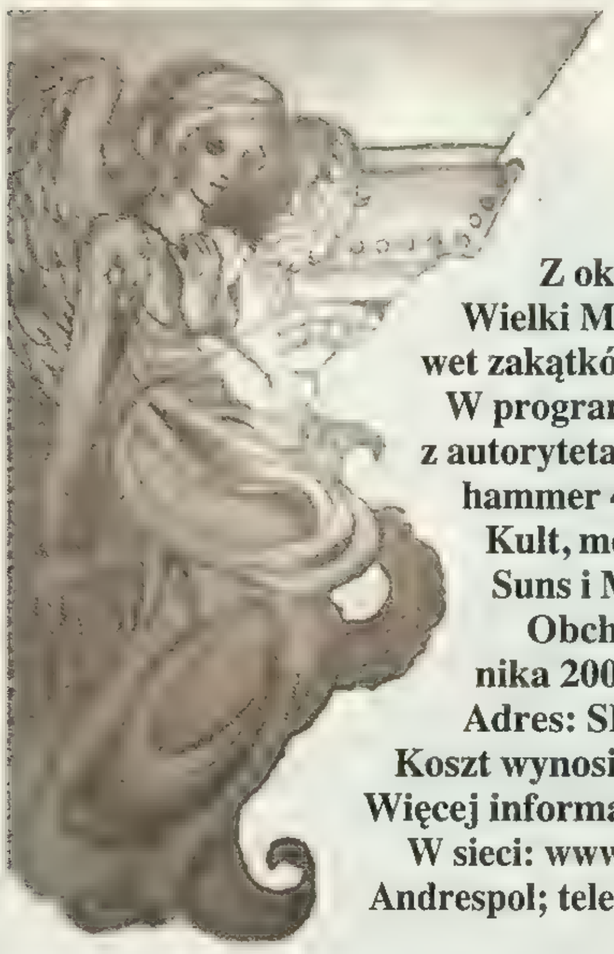
Przy okazji, Sergio, jako autor bardzo dobrego listu, został uhonorowany książką z wydawnictwa Bellona.

Lewy obrazek pochodzi z FS2000, a prawy z FLY!2K. Oba zrobione są w takiej samej rozdzielczości i przy maksymalnym ustawieniu detali. Grafika z FS jest dokładniejsza i bardziej realistyczna.

Konkursy

Czas rozliczyć się z zaległych konkursów. Najpierw konkurs z drugiego wydania DZ. Ze względu na tragicznie niską jakość i znikomą ilość odpowiedzi (mniej niż nagród głównych), postanowiliśmy konkursu nie rozwiązywać. Nagrody zostaną wykorzystane w przyszłości.

Teraz pora na konkurs z twarzami. Odpowiedzi przyszło całe multum. Co dziwne, odpowiedzi dobrych było relatywnie niewiele. Kilka razy zostałem uznany za Pegaza lub otrzymałem miano redaktora. Podobne wpadki zdarzały się również co do Gunmana. Częste były odpowiedzi z rodzaju: po lewej Zaq, a po prawej Teg. Odpowiedź prawidłowa brzmi: po lewej stronie znajduję się ja, czyli TopGun, a po prawej Gunman. Zwycięzcami zostali: **Ryszard Milarski z Warszawy oraz Marcin Żórawski z Milanówka.**



Łódzkie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki KAPITUŁA
Zaprasza na Wszechświatowy Zjazd Miłośników Fantastyki, RPG, Gier Karcianych i Strategicznych

KAPITULARZ II

Powrót z Rozproszenia

Z okazji 1000 rocznicy urodzin Leto II, Boga – Imperatora, Guldura Wielkiego; Kapituła Bene Gesserit, Wielki Mistrz Tleilaxu i inni (w tym reprezentant czerwi pustyni) zapraszają wszystkie istoty z najdalszych nawet zakątków Galaktyki na wielki festyn poświęcony Jego Osobie.

W programie planowane są prelekcje mentatów z najznakomitszych akademii Światów Centralnych, spotkania z autorytetami w dziedzinie kosmologii i innych wymiarów, symulacje największych bitew historii w 3D (Warhammer 40K, Warzone). Na czas obchodów uchyla się też zakaz uprawiania hazardu (Magic: The Gathering, Kult, może też V:tES), wystawiania przedstawień teatralnych (LARP–y m.in. w konwencji Dune, Fading Suns i Mutant Chronicles) oraz przebywania w rzeczywistości wirtualnej (RPG 24h na dobę).

Obchody rozpoczną się dnia 13 października (piątek!!!) 2000 RS i trwać będą do niedzieli 15 października 2000 RS. Nocleg na miejscu (uprasza się o zabranie śpiworów i karimat).

Adres: SP65LUPJ10ZZWPZZ lub – dla osób z poza Gildii Planetarnej: SP 65, Łódź, ul. Pojezierska 10.

Koszt wynosi 30 PLN, dla MG i kobiet 25 PLN.

Więcej informacji można zdobyć:

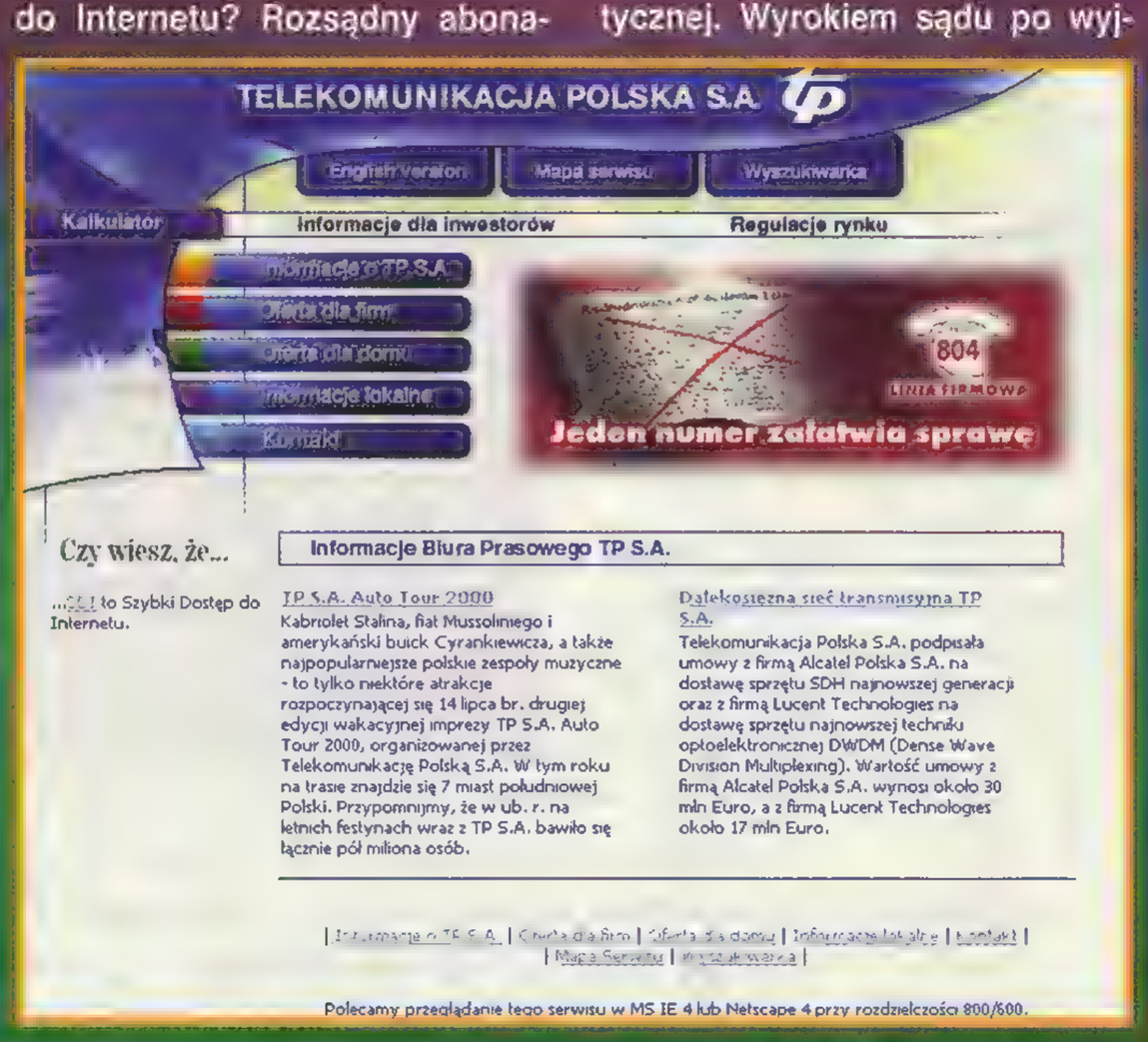
W sieci: www.kapitularz.prv.pl; mailem: dacari@kapitularz,prv.pl; pocztą: Anna Kowalska, ul Zduńska 9, 95–020 Andrespol; telefonicznie: Anna Kowalska (042) 213 24 01 (wieczorem lub rano); Olgierd Górecki 0605 246 683

HACKING RÓWNIEŻ W KOSMOSIE!
www.nasa.gov, www.bbc.com

Jakiś czas temu BBC podało informację, jakoby to haker spowodował awarię, która miała miejsce w 1997 roku podczas głośnego manewru podłączenia statku NASA do rosyjskiej stacji orbitalnej Mir. Amerykańska agencja kosmiczna oficjalnie nie potwierdziła tych wiadomości, natomiast BCC twierdzi, że rozmawiało na ten temat ze specjalistami z NASA, którzy mieli swój udział w tamtym wydarzeniu (wśród nich znalazł się podobno sam główny inspektor Robert Gross). Według relacji, nieznana osoba złamała zabezpieczenia i zablokowała system, który odpowiadał za przepływ danych o stanie kosmonautów. Podejrzewa się, że haker (lub grupa hakerów) działał na zlecenie jakiejś organizacji. Do dziś NASA milczy w tej sprawie – intruza nie złapano.

MANERWY TPSA
www.tpsa.pl

Od lipca Telekomunikacja Polska wprowadziła nowe opłaty za połączenia międzymiastowe i lokalne. Docelowym zadaniem tej firmy jest ustanowienie w całym kraju w miarę identycznych cen na swe usługi. Tego typu zmiany tłumaczone są dostosowaniem się do wymogów Unii Europejskiej. Ciekawe, jak TPSA ma zamiar dostosować ceny dostępu do Internetu? Rozsądny abonament, czy też całodobowe wydłużenie do 6 minut jednego impulsu? O wszystkim mamy dowiedzieć się lada chwila (okolice września). Najnowsze informacje oraz aktualny cennik na stronach firmy.

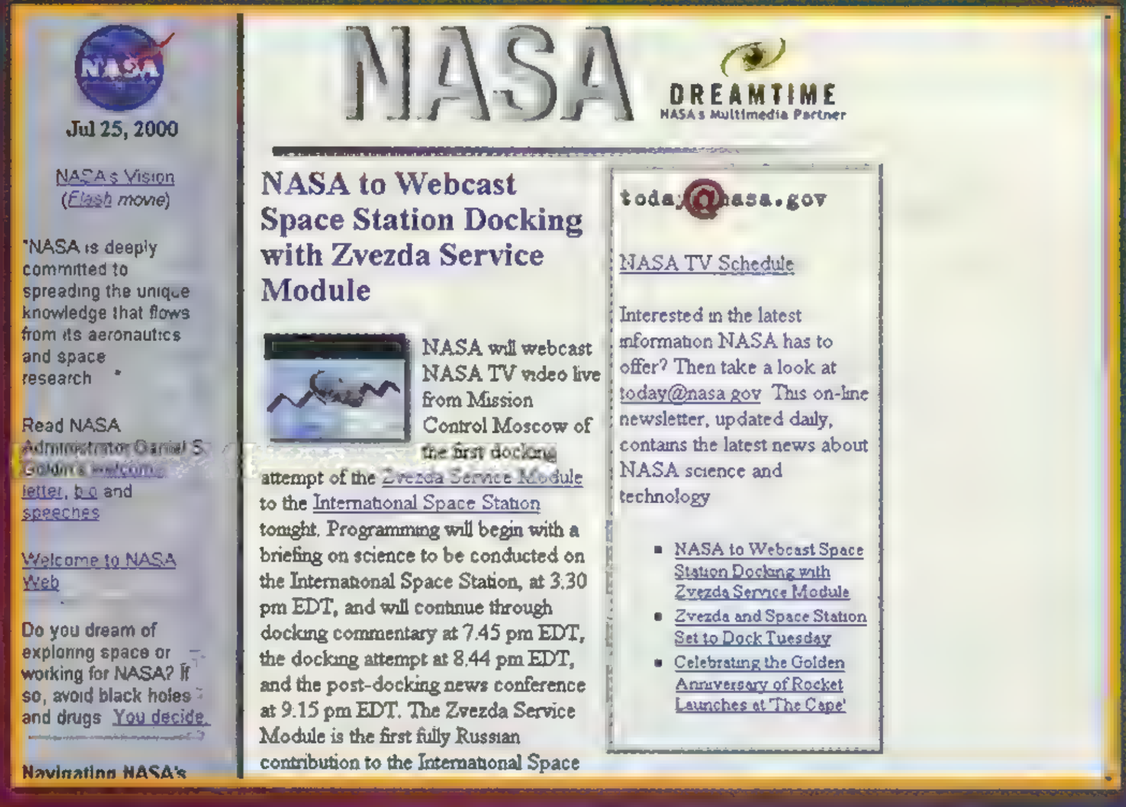


PROBLEMY Z IE 5.5
www.microsoft.com

Microsoft wciąż „zadziwia" nas swoimi programami. Tym razem padło na nową wersję Internet Explorera (oznakowanego liczbą 5.5), która ma lukę w systemie zabezpieczeń. Otóż podczas gdy my przeglądamy witryny, inna osoba może oglądać zawartość naszego dysku. Umożliwiają to kontrolki Active X (wykorzystywane również w poprzednich wersjach „misiów"). O ile wiadomo, IE 5.5 ma kilka innych poważnych błędów, które albo nie zostały jeszcze uargumentowane, albo są po prostu ukrywane. Microsoft wkrótce wypuści specjalną „łatkę", której celem jest naprawienie programu. Szkoda, że firma nie testuje należycie swojego softu przed wypuszczeniem na rynek.

INTERNETOWE PRAWO

Powstała rezolucja, która ma regulować zasady handlu w Internecie. Ustawa o ochronie praw konsumentów i odpowiedzialności za szkodę z pewnością przyczyni się do polepszenia bezpieczeństwa oraz popularności korzystania z usług sieciowych sklepów. Od teraz każdy zakupiony w Internecie towar możemy zwrócić w ciągu 10 dni, a koszty jego wysyłki spadają na sprzedawcę (uwaga: nie dotyczy to wszelkiego typu oprogramowania na płytach CD). Internetowy sprzedawca musi nie tylko podać pełną informację o swojej firmie, ale także jasno przedstawić sposoby reklamacji. Cóż... W tej sytuacji pozostaje jedynie zapuścić się na zakupy. Oczywiście za pomocą Internetu.



POWRÓT MITNICKA!

Najsłynniejszy (co nie oznacza, że najlepszy, bo go wreszcie dorwali...) haker świata, tj. Kevin Mitnick, powraca do branży informatycznej. Wyrokiem sądu po wyjściu z więzienia zakazano mu używania komputerów, Internetu, telefonów komórkowych, zabroniono wszelkich publikacji i udzielania wywiadów oraz pracy związanej z ww. urządzeniami. Mitnick złożył apelację, której skutkiem jest umożliwienie resocjalizacji poprzez współpracę z firmami informatycznymi oraz administracją rządową. Talent tego kalibru nie może być przecież marnowany – wyznają prawnicy Mitnicka. Ciekawe, w jaki sposób można pracować jako informatyk bez używania komputera? Najlepszym wyjściem będzie dyktowanie. :)

TERAZ REKLAMA W MP3...

Firma Digital Payloads stworzyła system, dzięki któremu do popularnych plików muzycznych MP3 są dodawane reklamy (i odtwarzane wraz z muzyką). Zaproponowano również dołączanie do plików nieusuwalnych notek od wydawcy czy wykonawcy. Twórcy systemu mają nadzieję, że ta technika mogłaby przyczynić się do uprawomocnienia standardu MP3, gdyż pliki byłyby publikowane jedynie przez firmę posiadającą prawa autorskie. Niestety, szczegółów rozpowszechnienia systemu jeszcze nie podano, nie ma także reakcji ze strony wydawców. Do odtworzenia tak stworzonych „empetrójek" potrzebny będzie nowy software (albo, na przykład, zwykły plugin do WinAmpa).

...ALBO UPADEK TEGO FORMATU!

Okazuje się, że format MP3 nie jest taki doskonały. Od dawna trwały prace nad stworzeniem nowego komputerowego formatu muzycznego, który mógłby z powodzeniem być wykorzystany do sprzedaży w Internecie. QDX to całkiem nowy system zapisu, dzięki któremu możemy uzyskać jakość CD przy przyzwoitej kompresji 1:12. W formacie tym zastosowano nowatorskie rozwiązanie antypi-

cybernet

www News

rackie. Są to tak zwane „cyfrowe znaki wodne" i na swój sposób stanowią one zabezpieczenie na wzór „znaków wodnych", które znajdziemy na pospolitych nośnikach muzycznych: kasetach czy płytach CD. Pierwszy software do tego typu plików pojawi się na jesieni.

WALKA ZE SPAMEM

Na pewno wielu z Was nie raz odebrało ze skrzynki list, który reklamował jakąś stronę czy też zawierał ogłoszenia piratów. Popularnym, choć kompletnie potępianym spamem, zajęła się Izba Reprezentantów Senatu Stanów Zjednoczonych. W rezultacie powstała ustawa, która pod karą finansową (od 500 do 50 tys. dolarów) zakazuje wysyłania listów do ogromnej liczby użytkowników w celach reklamowych.

ni dzień lipca ponownie uruchomiono system. Reprezentujący firmę prawnicy mają zamiar przedstawić niezbite dowody, świadczące o tym, iż głównym zastosowaniem ich systemu jest legalne popularyzowanie muzyki w Internecie, a tym samym wspomaganie samego rynku muzycznego (wykonawców i wydawców).

„KRÓL" WYŁĄCZNIE W INTERNECIE
www.stephenking.com

Po sukcesie pierwszej publikacji w Internecie Stephen King poinformował o rozpoczęciu wydawania swoich książek wyłącznie za pomocą Sieci. Teraz na jego oficjalnych stronach można znaleźć pierwszą część jego najnowszego dzieła, zatytułowanego „The Plant". Za 1 dolara otrzymamy opowiadanie składające się z kilku tysięcy słów. King ma zamiar kontynuować ten sposób publikacji.

NAPSTER NIE DAJE ZA WYGRANĄ
www.napster.com

Jedynie przez kilkanaście godzin serwery Napstera były nieosiągalne dla jego użytkowników. Po apelacji, w przedostatni dzień lipca ponownie uruchomiono system. Reprezentujący firmę prawnicy mają zamiar przedstawić niezbite dowody, świadczące o tym, iż głównym zastosowaniem ich systemu jest legalne popularyzowanie muzyki w Internecie, a tym samym wspomaganie samego rynku muzycznego (wykonawców i wydawców).

ŁATA NA WINDOWS 2000
www.microsoft.com

Service Pack 1 to oficjalny patch Microsoftu do jego najnowszych „okienek", tj. Windows 2000. Poprawka zwiększa przede wszystkim wydajność i stabilność systemu, zwiększa bezpieczeństwo i dodaje najnowsze sterowniki do znanych urządzeń komputerowych. W Sieci SP1 dostępny jest za darmo. Starzy wyjadacze chleba (zapijanego wodą z kranu) twierdzą, że największą stabilnością, jeśli chodzi o produkty Microsoftu, może pocieszyć się Windows 95 – może brakuje mu niejakiej nowoczesności, ale z pewnością nie będziecie musieli nieustannie oglądać „blue screena"...

RAPORT: SERWISY O GRACH

Na rynku polskich serwisów internetowych o grach zaczęło robić się coraz goręcej. Do grona ambitnych witryn dołączyła Wirtualna Rozrywka, znajdująca się pod adresem: www.wr.pl, oraz Reporter GRY (www.reporter.pl/gry/) Pierwszy z nich ma bardzo dobrą grafikę, dobrej jakości teksty oraz atrakcyjne wywiady. Drugi, choć o wiele uboższy w grafikę, ma dość dobry serwis informacyjny i zestaw recenzji. Zmian doczekał się serwis o grach na Onecie (www.gry.com.pl), który teraz ma atrakcyjny wystrój i nieźle przygotowany newsroom, oraz Strefa (www.strefa.com), której zmieniono grafikę oraz dodano lub ujęto niektóre działy. Prymat nadal należy do Valhalli (www.valhalla.com.pl), ale tuż za nią plasuje się Wirtualne Imperium Gier (http://gry.wp.pl). „Wielką trójkę" może zamknąć serwis o grach w Interii (http://gry.interia.pl). Wybór należy jednak do Was.

B-Beck

WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box

Oficjalna polska witryna o THEOCRACY
www.theocracy.pl

Strona, poświęcona grze NFS4
www.nd4spd.pl

Prawie wszystko o QUAKE'U 2
www.quake2.prv.pl

Nowo powstały e-zin: Login
www.log-in.prv.pl

Wirtualna Rozrywka
www.wr.pl

Magazyn o grach i nie tylko!
www.zalogag.pl

Polskie Centrum Q3 w Polsce
www.q3arena.org.pl

„All Lies Lead to the Truth"
www.republika.pl/xfiles

FINAL FANTASY heaven...
ffpl.cjb.net

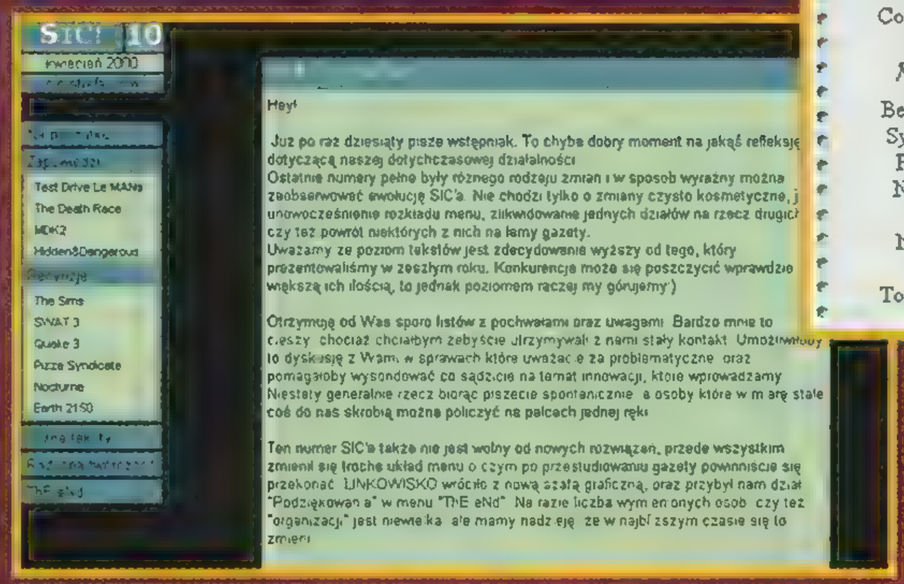
Witryna traktująca o zjawiskach UFO
www.ufo.prv.pl

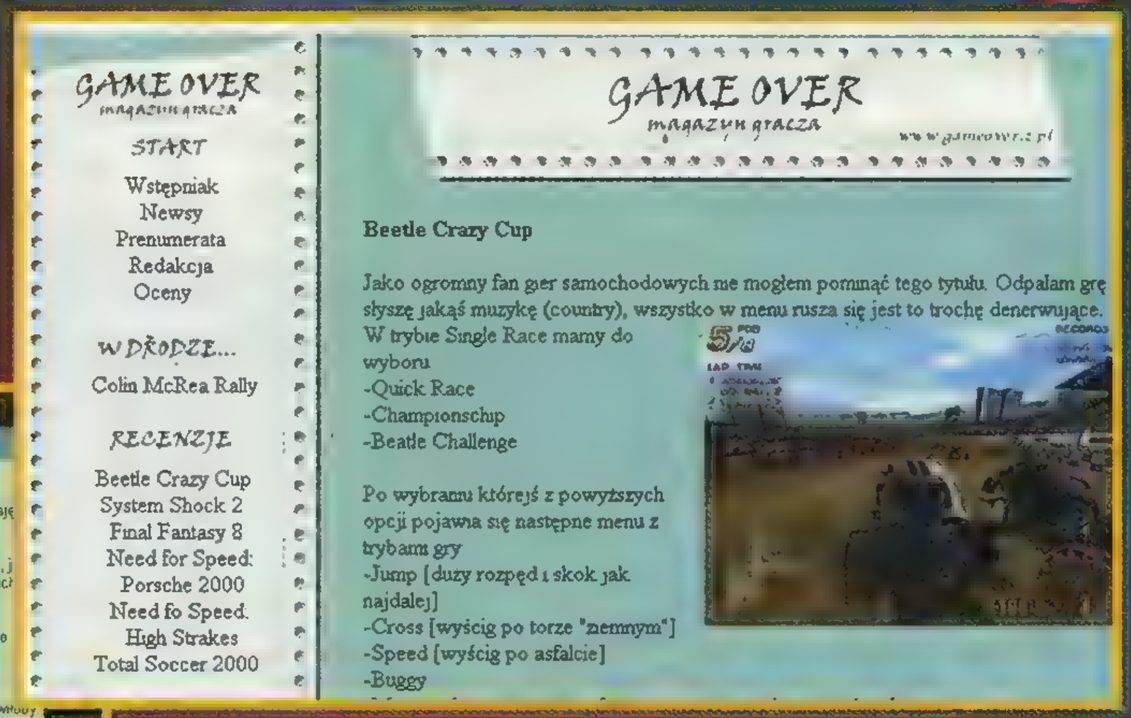
Strona o grach komputerowych
www.gierki.w.pl

Insector WWW Service
www.insector.z.pl

Ziny growe

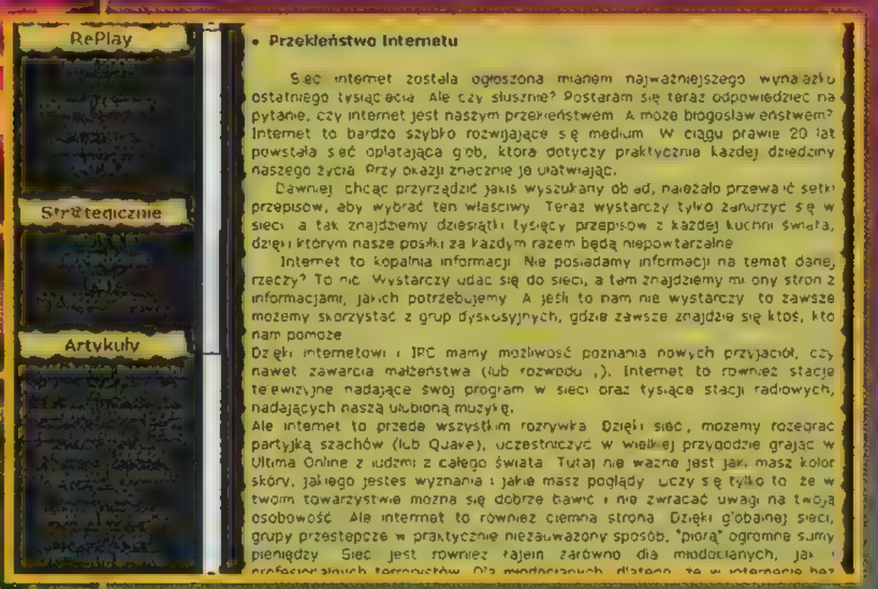
Ostatnimi czasy można obserwować gwałtowny rozwój rynku prasy komputerowej. W ciągu kilku lat zniknęło kilka tytułów, ale za to pojawiło się wiele nowych. Jednak nie zapominajmy, że oprócz gigantów, czytanych przez dziesiątki tysięcy czytelników, istnieją jeszcze internetowe magazyny, które zajmują się praktycznie tym samym co tradycyjne czasopisma. Jednak w przeciwieństwie do nich nie są ograniczone liczbą papierowych stron. Ostatnio powstało kilka zinów zajmujących się grami. Parę z nich postaram się tutaj zaprezentować.





ZałogaG
www.zalogag.cz.pl

Nie jest to magazyn stricte komputerowy, ponieważ oprócz informacji ze świata gier i komputerów (czyli newsów, recenzji programów i gier, linków do ciekawych stron), znajdziemy też wiadomości z dziedziny muzyki, filmu i literatury oraz wywiady z ludźmi z branży, a dla fanów SF są też ciekawe opowiadania. Pod względem merytorycznym serwis ten stoi na wysokim poziomie, a zamieszczane tam artykuły czyta się z przyjemnością. Dla czytelników najważniejsze jest chyba to, że prawie w każdym numerze są do wygrania bardzo atrakcyjne nagrody. ZałogaG składa się z dwóch części – tekstów i screenów. Po zaprenumerowaniu magazynu otrzymujemy wiadomość, że można już ściągnąć nowy numer.



Ponieważ nie zawiera zbyt dużo tekstu i screenów, zajmuje nieco ponad 100 kB.

Wirtualny Komputer
www.serwiswk.prv.pl

Jak do tej pory ukazało się sześć jego numerów. Sporo materiałów o komputerach, Internecie i grach. Poza tym wywiady, kąciki tematyczne, felietony oraz „Hyde Park", czyli swoista tablica ogłoszeń. Podobnie jak ZałogaG podzielony jest na część tekstową i screeny. Tekstów jest sporo (zdarzają się literówki). Notowania magazynu nieco spadły po tym, jak okazało się, że nie wszyscy jego autorzy podpisywali się pod swoimi tekstami. Ale sprawa jest już załatwiona i WK stanął już na nogi. Niestety, jego ekipa nie jest jeszcze doszlifowana i ma to odbicie w tekstach.

GR@CZ

SIC
www.strefa.com/sic

Istnieje równie długo jak ZałogaG. Mimo że jest bardziej nastawiony na gry, możemy w nim znaleźć również bardzo dobre felietony. Materiałów jest dużo mniej niż w zinie omawianym powyżej, a ostatnie kłopoty serwera, na którym znajduje się SIC, spowodowały, że był przez dłuższy czas niedostępny. Teraz autorzy starają się poprawić swój wizerunek, jednak nie bardzo im to wychodzi i nadal można zaobserwować opóźnienia. W SIC-u nie podoba mi się sposób, w jaki jest on złożony. Otóż cała zawartość działu tworzy jedną długą

Gr@cz
www.gracz.obywatel.pl

W założeniach miał być serwisem informacyjnym wydawanym co dwa tygodnie, lecz widać autorzy zrozumieli, że w tak krótkim czasie nie zdobędą wystarczającej ilości materiałów. Znajdziemy tu zawsze świeże newsy ze świata gier, zapowiedzi, recenzje, ale także testy sprzętu (choć bardzo mało), cennik podzespołów komputerowych oraz artykuły. Jako że wyszedł dopiero drugi numer, ciężko jest powiedzieć coś więcej, ale na razie zapowiada się nieźle. Mam trochę zastrzeżeń do oprawy graficznej. Litery w menu są czerwone, a teksty pisane szarą czcionką, przez co czasem są kłopoty z czytaniem.

Game Over
www.gameover.z.pl

Na razie wyszedł dopiero pierwszy jego numer i zapewne dlatego jego zawartość jest tak bardzo uboga. Ot, trochę newsów, jedna zapowiedź i kilka recenzji. Te ostatnie są dosyć krótkie i nie przedstawiają dokładnie wszystkich wad i zalet danej gry. Ale biorąc pod uwagę, że jest to dopiero pierwszy numer, należy liczyć, że następne będą już dużo lepsze, zarówno pod względem merytorycznym, jak i ilości materiałów.

Przedstawiłem tu magazyny internetowe traktujące głównie o grach, ponieważ na inne nie byłoby już miejsca. Moim największym faworytem jest oczywiście ZałogaG, a to ze względu na różnorodność tematów i obfitość dobrych tekstów. Ale ZałodzeG po piętach depcze Wirtualny Komputer, który również staje się coraz lepszy. SIC miał już swój okres świetności i jeśli nie pozbiera się szybko po ostatnich kłopotach, to na dobre zniknie z rynku. Zwłaszcza że nie stara się rozwijać. GRACZ jest bardziej serwisem, a to zawsze chętnie się czyta. Ciekawe natomiast, jak rozwinie się Game Over, bowiem jeśli kolejne numery będą wyglądały tak jak pierwszy, to nie wróżę mu dużego sukcesu.

Snake

cybernet

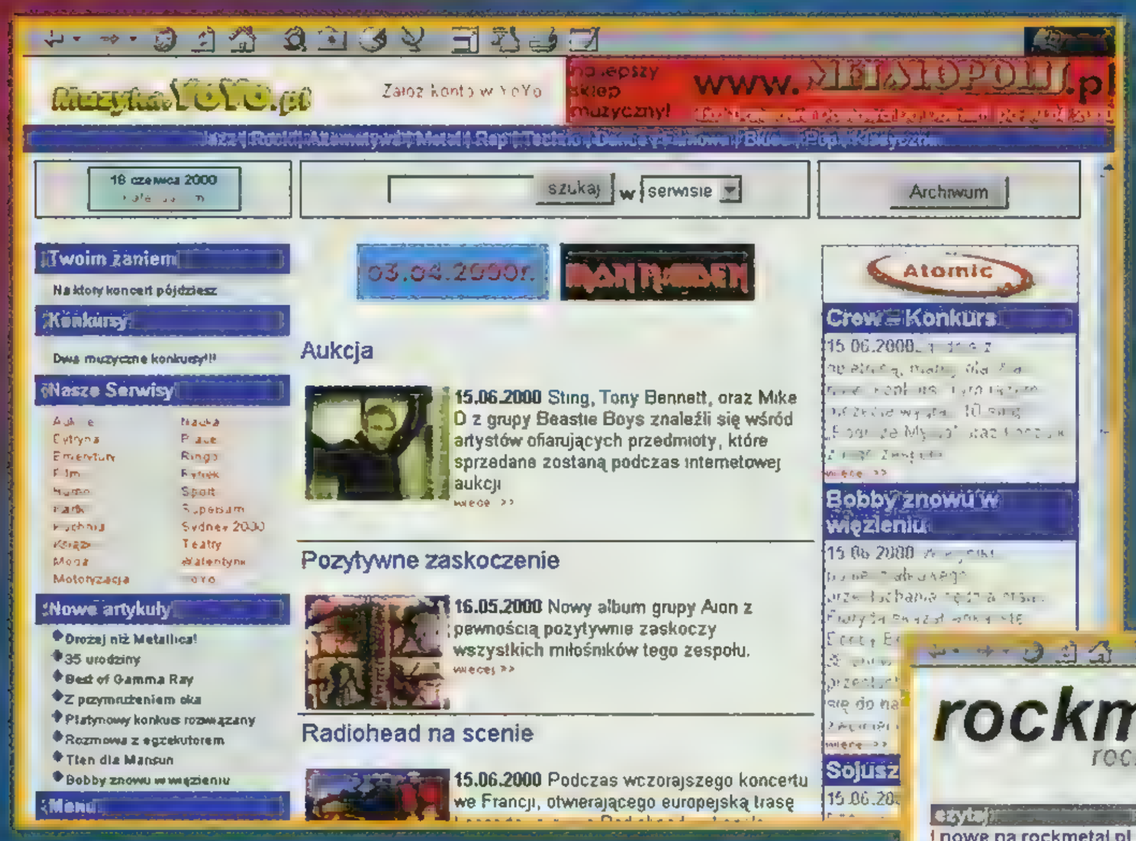
Serwisy muzyczne

W tym miesiącu postanowiłem przedstawić Wam trzy serwisy muzyczne, które – moim skromnym zdaniem – warto dołączyć do ulubionych. To prawdziwe skarbnice informacji. Zaczynamy!

WWW.MUZYKA.YOYO.PL

Ten serwis jest integralną częścią portalu Yoyo.pl, o którym mogliście poczytać w poprzednim numerze (między innymi, oczywiście). Od strony wizualnej cudem to nie jest, jednakże w tym wypadku jest to kwestia raczej marginalna, gdyż najważniejsza jest szybkość ładowania całości – szczególnie przy kiepskiej przepustowości naszych łącz oraz wysokich opłatach za ich użytkowanie. Te strony dogrywają się wręcz momentalnie – i to wraz ze wszystkimi obrazkami, banerami itp. Oprócz regularnie uzupełnianego serwisu informacyjnego, dzięki któremu możemy na bieżąco orientować się w branży muzycznej, otrzymujemy tu również sporo innych atrakcji. Mamy zatem naprawdę potężną ilość wywiadów (i to nie z jakimiś tam „lebkami", ale rzeczywiście z ciekawymi grupami i indywidualnymi twórcami), zapowiedzi oraz recenzje nowych albumów. Nie zabrakło typowo multimedialnych aneksów, czyli kącika zawierającego legalne utwory w formacie MP3 lub RealAudio oraz zbioru teledysków, z którego możemy korzystać również za pomocą Reala. Zaimplementowano też wyszukiwarkę, która umożliwia szybkie przeszukanie bazy danych. Serwis podzielony został pod kątem podstawowych nurtów muzycznych. Jest to świetne rozwiązanie, gdyż skraca się czas potrzebny na odnalezienie interesujących nas informacji. W poszczególnych kategoriach zgromadzono wszelkie nowości.

Muzyka w Yoyo.pl to bodajże jeden z najlepszych serwisów muzycznych w polskim Internecie. Zapomniałbym dodać, że mamy tutaj możliwość subskrypcji – po wpisaniu swojego e-maila nowości będziemy regularnie otrzymywać wprost do skrzynki.

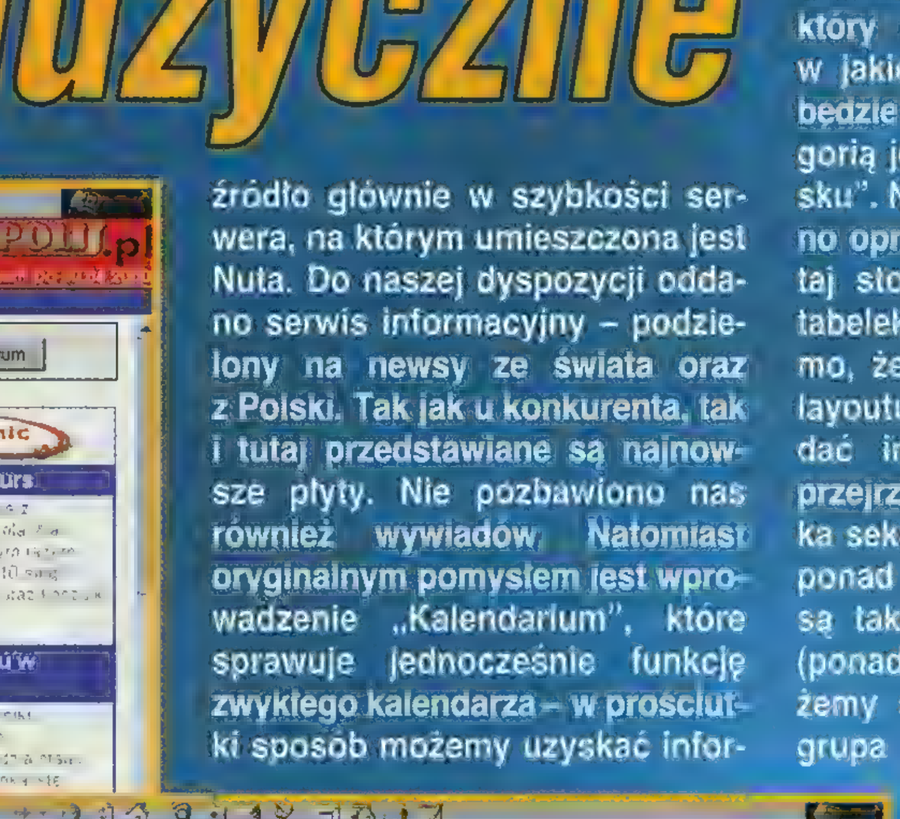


WWW.NUTA.PL

Nuta to bardzo szybko i prężnie rozwijający się serwis, pretendent do tytułu najlepszego serwisu muzycznego. Od wyżej opisanego różni się przede wszystkim tym, że jest przedsięwzięciem niezależnym od większej całości (np. portalu), co ma swoje odbicie w indywidualnym podejściu do tematyki muzycznej.

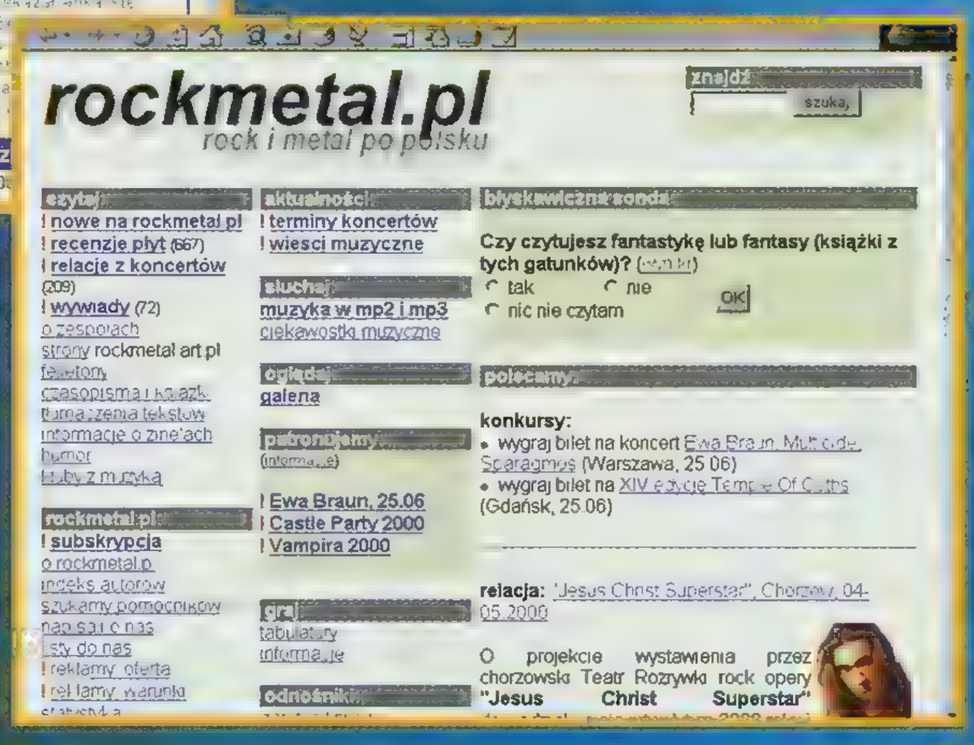
Charakteryzuje się mocnym, pomarańczowym layoutem, który tworzy niepowtarzalny klimat. Właściwie nie ma tu elementów graficznych, ale witryny prezentują się bardzo dobrze. Strony ładują się nieco wolniej, choć chyba ma to swoje źródło głównie w szybkości serwera, na którym umieszczona jest Nuta. Do naszej dyspozycji oddano serwis informacyjny – podzielony na newsy ze świata oraz z Polski. Tak jak u konkurenta, tak i tutaj przedstawiane są najnowsze płyty. Nie pozbawiono nas również wywiadów. Natomiast oryginalnym pomysłem jest wprowadzenie „Kalendarium", które sprawuje jednocześnie funkcję zwykłego kalendarza – w prosciutki sposób możemy uzyskać informacje o koncertach na terenie całego kraju. Oprócz tego twórcy zebrali „sylwetki" niektórych artystów muzycznych. Istnieją tutaj działy poświęcone klubom muzycznym, festiwalom, jest chat oraz cyberkafejka. Za pośrednictwem Nuty możemy także zakupić bilety na koncerty (w przyszłości ta nowoczesna usługa z pewnością będzie rozwijana).

Nuta.pl ma także legalny zbiór plików MP3. Jest on o niebo lepszy od oferowanego przez Yoyo – zebrano tu blisko 800 utworów! Podobnie jak w „muzycznym jajku", taki i tutaj możemy zamówić subskrypcję.



WWW.ROCKMETAL.PL

A oto stajnia mocnego brzmienia, serwis muzyczny, który dokładnie sprecyzował, w jakiej kategorii artystycznej będzie się poruszał, a tą kategorią jest „rock i metal po polsku". Najmniej uwagi poświęcono oprawie graficznej, która tutaj stopniała do rozrzuconych tabelek i siwych nagłówków. Mimo, że brakuje tu porządnego layoutu, serwis da się przeglądać intuicyjnie – jest dość przejrzysty i dogrywa się w kilka sekund. Zgromadzono tutaj ponad sześćset recenzji płyt, są także relacje z koncertów (ponad 200), dzięki którym możemy się dowiedzieć, czy dana grupa muzyczna na żywo zachowuje się tak samo, jak w teledyskach albo studiu, i czy warto się wybrać na jej koncert. Podobnie jak w konkurencyjnych serwisach, tak i na RockMetalu znajdziemy sporo rzeczowych wywiadów, jest też „trochę" informacji na temat zespołów. Ciekawostką są felietony, a raczej poruszane w nich tematy – warto zatrzymać się na chwilę i zwrócić uwagę na ten dział. Miłym bonusem jest humor, a także informacje na temat zinów muzycznych. Zupełną nowością w stosunku do poprzedników są różnorodne strony muzyczne, którym serwis udostępnił miejsce na serwerze, i adres w domenie: rockmetal.art.pl. Niektóre witryny mogą dostarczyć także pokaźną ilość informacji (i wydłużyć czas przebywania w Sieci :)) Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze mała galeria, tabulatory oraz, oczywiście, pliki muzyczne MP2 i MP3.



Zbigniew „B-Beck" Jankowski
redakcja@ssonline.com.pl

Niektórzy mądrzy panowie powiadają, że rozwój ludzkości można podzielić na kilka podstawowych etapów. Nie zagłębiajmy się zbytnio w archeologię (tak naprawdę to bardzo nudna i żmudna nauka), ale warto przypomnieć, że do najważniejszych etapów zaliczamy epokę żelaza, w której człowiek nauczył się wyrabiać i przetwarzać metal, epokę pary, kiedy to maszyny zaczęły wyręczać człowieka w jego pracy, oraz epokę atomu. W tej ostatniej żyjemy dziś. Chociaż problem polega na tym, że niektórzy wyróżniają także epokę komputeryzacji, podczas gdy inni się z nimi nie zgadzają, twierdząc, że maszyny liczące to tylko jeden z elementów epoki atomowej, a nie osobny rozdział w historii ludzkości. W każdym razie wszyscy ci wodzący się za łby „łuczeni" na dźwięk słów „nanotechnologia" i „genetyka" zgodnie milkną, bo w tej sprawie panuje (mniej więcej) jednoznaczne przekonanie: XXI wiek niepodzielnie będzie należał do tych nauk, operujących na pograniczu najnowszych osiągnięć chemii, fizyki i mikrobiologii.

Czego to ludzie nie wymyślą – mucha z anteną

Z IMPETEM W GŁĄB

Ale cóż to jest ta cała nanotechnologia? Pod tą nieco tajemniczą nazwą kryje się wielka, fascynująca gałąź nauki, która obejmuje wiele różnych dziedzin, ale z naszego punktu widzenia najciekawsza z nich jest nanoinżynieria, która zajmuje się konstruowaniem mikromaszyn. W chwili obecnej większość projektów jest zaledwie na etapie mniej lub bardziej zaawansowanych pomysłów, lecz przyszłość zapowiada się więcej niż obiecująco. Bo przecież jeśli dziś za pomocą światła lasera lub skupionej wiązki elektronów np. produkuje się na krzemowym podłożu chipy komputerowe, to czemuż by podobną technologią nie wytwarzać pojedynczych elementów, które złożą się na bardziej skomplikowane mechanizmy? Dziś wciąż jeszcze brzmi to jak fantazja, ale w najpoważniejszych ośrodkach naukowych świata pracuje się już nad projektami przeróżnych mikromaszyn, których podstawowym terenem działania będzie np. organizm człowieka. Nie ma w tym nic dziwnego, gdyż wedle założeń naukowców wymiary mikrorobotów będą liczone w milionowych częściach metra, a wiele z nich nie będzie większych od zwykłej komórki organizmu. To niezbędny warunek, bo te urządzenia mają działać w każdym, najmniejszym nawet skrawku ciała, w najcieńszych żyłkach (tzw. naczyniach włosowatych), przemieszczając się swobodnie w strumieniu krwi. Oczywiście musi być ich cała armia, liczona w miliardy sztuk, aby działania były skuteczne. A do czego właściwie mogą się one przydać? No cóż, możliwych zastosowań jest całe mnóstwo – nanoroboty będą służyć do skutecznego transportu lekarstw wprost do chorego organu, nie zatruwając przy tym całego ustroju (wiele współczesnych lekarstw powoduje ciężkie skutki uboczne i wyniszczenie organizmu), przydadzą się także np. do namierzania i likwidowania „złych" komórek rakowych, odblokowywania zalepionych cholesterolem żył, dzięki czemu radykalnie spadnie ilość zawałów itp. W chwili obecnej mówi się o pokojowym zastosowaniu przyszłych osiągnięć nanoinżynierii, głównie w szeroko pojętej medycynie, ale jak świat światem, wojskowi (czy po prostu terroryści lub inni źli ludzie) zawsze w końcu dobierali się do nowych technik, obracając je przeciwko cywilom. Niestety, i tutaj stanie się podobnie, a możliwość porażenia wroga nowym rodzajem broni jest zbyt kusząca, by z niej zrezygnowano. Te same mikrourządzenia, które np. dostarczą organizmowi dodatkowy tlen, zwiększający jego możliwości fizyczne (np. wytrzymałość w długotrwałym biegu), uczynią to tak samo sprawnie u biegnącego po rekord sportowca, jak i u terrorysty, który goni za uciekającym zakładnikiem... Nanoroboty równie sprawnie rozprowadzą po ciele ratujący życie lek, jak i narkotyki czy inną truciznę... Nie trzeba wielkiej wyobraźni, by uświadomić sobie, że mikromechanizmy mogą być skutecznie wykorzystane jako doskonali zabójcy, wspaniale zastępujący współczesną broń biologiczną – to przecież maszyny, więc np. odpada ryzyko skażenia okolicy. W dodatku można je tak zaprogramować, że po określonym czasie lub zmianie warunków zewnętrznych (np. śmierci ustroju) ulegną rozpadowi/rozkładowi i żadne badania nie wykryje ich obecności, dzięki czemu przyczyna śmierci pozostanie zupełną tajemnicą. Co więcej, nanoroboty wykorzystywane jako broń przez pewien czas byłyby całkowicie bezkarne, bo przecież aby zakazać ich wykorzystywania (tak jak np. broni chemicznej, biologicznej i atomowej), należałoby udowodnić, że np. dane państwo wykorzystuje mikromechanizmy do likwidowania swych wrogów, a potem zmusić je do podpisania odpowiedniego traktatu. Innym przykładem poważnego zainteresowania naukowców mikroskopijnymi maszynami jest projekt Micromechanical Flying Insect, czyli ni mniej, ni więcej, tylko pomysł stworzenia sztucznej... muchy, oczywiście latającej. To małe urządzonko, o rozpiętości skrzydełek nie przekraczającej 25 mm, składać

Nanorobot płynący w strumieniu czerwonych krwinek

Miliardy „nanociężarówek" przewiozą porcję leku dokładnie tam, gdzie potrzeba

się będzie z mikrosilniczka, siłowników, powierzchni nośnych, układów sterujących, żyroskopów itp. Jeśli jesteśmy już w powietrzu, to warto wiedzieć, że panowie w stalowych mundurach także chcą mieć tutaj coś do powiedzenia – od jakiegoś czasu poważnie rozważane są projekty samolotów szpiegowskich wielkości... małej kartki papieru! Na

się nie przytrafiło akurat nam!"), będzie mogło spać spokojnie. Z drugiej strony te same urządzenia będą wykorzystywane do komercyjnego „programowania" zarodków, aby uzyskać pożądane cechy psychiczne (odwaga, spryt, inteligencja) i fizyczne (blond włosy, niebieskie oczy, mocna budowa, siła). Oczywiście droga do superpakerów niczym

mamy dwie! Mało kto jednak wie, że nim zespół szkockich naukowców wreszcie osiągnął sukces, podjęto ponad 300 (słownie: trzysta) nieudanych prób, a ich zrealizowanie zajęło trochę więcej czasu niż kilka dodatkowych popołudni...

Nano? Ano!

„...i żeby nasze dziecko było takie ładne jak Antonio, miało głos jak Mietek, a mądrość jak ten... no... profesor Beremek!". Już niedługo spełnienie tych marzeń będzie możliwe – wystarczy wybrać klinikę, wpłacić kasę i... poczekać dziewięć miesięcy.

razie daleko jeszcze do działającego modelu, ale za parę lat...

SUPERMENA POPROSZĘ!

Osobną sprawą jest możliwość wykorzystania nanorobotów np. przy leczeniu chorób genetycznych. Ta dziedzina medycyny jest jeszcze w zupełnych powijakach, ale już w niezbyt odległej przyszłości możliwe będzie „mechaniczne" naprawianie kodu genetycznego (DNA) już w komórkach rozrodczych, dzięki czemu wielu rodziców, uwolnionych od koszmarnego strachu („Boże, żeby to

„Bzzzz, Komar 1 do bazy, Komar 1 do bazy, bzzzz..."

z filmu „Universal soldier" jest jeszcze daleka i tak naprawdę nie wiadomo, czy w ogóle możliwa do przebycia, bowiem jest bardzo prawdopodobne, że w trakcie badań naukowcy natkną się na zupełnie nowe, trudne problemy, których rozwiązanie może zająć im naprawdę sporo czasu.

Przykład? Proszę bardzo. Od jakiegoś czasu po mediach krąży „legendarna" owca Dolly, pierwszy (przynajmniej oficjalnie) sklonowany przez człowieka organizm. Wydawać by się mogło, że nie ma nic prostszego – szast, prast i z jednej owcy

Najwięcej potencjalnych problemów kryje się w wykorzystywaniu nanourządzeń do bezpośredniego wspierania i polepszania pracy ludzkiego mózgu. Wiadomo, że komórki mózgu nie regenerują się, jeśli więc zostaną z jakiegoś powodu zniszczone, to już na zawsze (dzieje się tak np. pod wpływem alkoholu – po dobrej imprezce co najmniej trzysta tysięcy neuronów odpływa w niebyt). Mikrourządzenia mogłyby bez problemów odbudowywać zniszczone komórki, przywracać zerwane połączenia nerwowe oraz wykonywać wiele innych funkcji, np. pośredniczyć w przekazywaniu impulsów lub... samodzielnie je wytwarzać w razie potrzeby. Za tym rozwiązaniem kryją się kolejne rewolucyjne możliwości, takie jak choćby szansa leczenia wielu chorób, których źródło kryje się w zakłóceniach pracy mózgu (chodzi tu np. o choroby Alzheimera czy Parkinsona, będące już w niektórych krajach całkiem poważnym problemem społecznym), ale to całkiem rozległy, osobny temat, o którym być może powiemy sobie przy jakiejś innej okazji.

JUŻ NIEDŁUGO

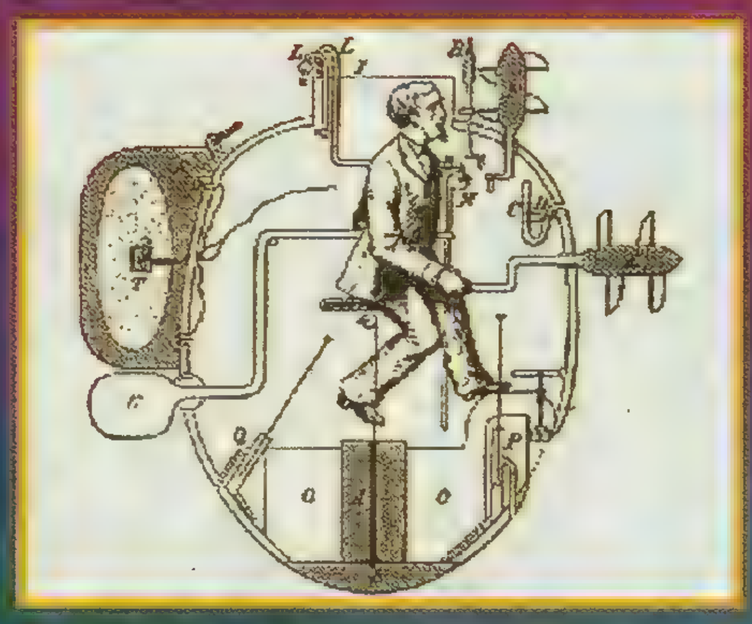
No cóż, jak widzicie, nanoinżynieria to dziedzina bardzo rozległa. Powyżej przedstawiłem tylko kilka najważniejszych jej kierunków zainteresowań, a przecież jest jeszcze nanochemia (tworzenie nowych, nieznanych do tej pory cząsteczek i związków chemicznych) i parę innych „nano". Niewykluczone, że pierwsze praktyczne zastosowania tej technologii upowszechnią się już w ciągu kilkunastu najbliższych lat, czego Wam i sobie życzy

Yossa

***Nanotechnologia** budzi zainteresowanie nie tylko naukowców, ale także... pisarzy science-fiction. Jedną z najciekawszych (najbardziej wizjonerskich?) książek tego gatunku jest powieść N. Stephensona „Diamentowy wiek", wydana u nas w roku 1996. Przedstawiony tu świat podzielony jest między mnóstwo korporacji, a jego mieszkańcy wykorzystują nie tylko najnowsze zdobycze techniki multimedialnej, ale także nanomechanizmy, aktywnie transformujące ich ciała i w ogóle całe otoczenie. Hmm, czy to jest w ogóle możliwe? Dzisiaj na pewno nie, ale kto wie, jak będzie wyglądała ludzkość za, powiedzmy, dwieście lat?*

Pery

Odległy, głuchy wybuch wstrząsa stalowym cygarem okrętu, kolejne eksplozje bomb głębinowych są coraz bliższe, coraz głośniejsze. Po chwili gaśnie światło, puszczają nity i do środka metalowej puszki, pomiędzy stłoczonych, przerażonych ludzi, tryska woda. Na tej głębokości ciśnienie jest ogromne i wąski początkowo strumyk błyskawicznie zamienia się w potężniejący wodospad. Ktoś próbuje zamknąć wodoszczelne drzwi, ale woda pojawia się we wszystkich przedziałach. Marynarze miotają się w panice, gdyż śmierć jest już na pokładzie i zbiera swe żniwo – z uszkodzonych akumulatorów wydobywa się trujący chlor. Wynurzenie jest niemożliwe, bo na powierzchni czyha wróg, zresztą rozbite akumulatory nie uruchomią już pomp. Śmiertelnie ranny okręt powoli, majestatycznie przechyla się na dziób i wśród upiornego zgrzytu zgniatanego kadłuba rozpoczyna swe ostatnie, śmiertelne zanurzenie...



Żołtyj Sovietskij Podjomnyj Parachod – znay później jako Yellow Submarine

ACH, CO ZA MACHINA!

Tak właśnie wyglądał koniec drugiej wojny dla wielu podwodniaków – na dnie morza. Ale historia wspaniałej maszyny zwanej okrętem podwodnym rozpoczyna się dużo, dużo wcześniej. Ludzie od zawsze próbowali zejść w głębiny, lecz na przeszkodzie stała prymitywna technika. Pierwszy, mglisty jeszcze projekt pojazdu zdolnego do zanurzenia się pod powierzchnię wody nakreślił Leonardo da Vinci (ten wspaniały geniusz wymyślił jeszcze m.in. samolot, wiropłat, czyli prototyp helikoptera, i wiele, wiele innych wynalazków), ale był to zaledwie projekt. W kolejnych wiekach próbowano urzeczywistnić jego pomysł, ale w większości przypadków kończyło się to śmiercią. Niektórzy śmiałkowie opuszczali się w głębiny w odpowiednio obciążonych skórzanych „skafandrach", inni tworzyli konstrukcje przypominające kształtem rybę z płetwami. Co ciekawe, już pierwszy działający pojazd podwodny wykorzystano w celach militarnych. Drewniano-skórzanego „Żółwia", pojazd zdolny do krótkotrwałego zanurzenia, wykorzystano w trakcie walk o niepodległość USA, toczonych pod koniec XVIII wieku z Anglią – dzielni „podwodniacy" umieścili ładunek wybuchowy pod dnem angielskiego okrętu i... buuum! Ale prawdziwa historia łodzi podwodnych zaczyna się z chwilą wprowadzenia do powszechnego użytku wydajnych silników spalinowych. Napęd ten był jedynym, jaki wykorzystywano aż do późnych lat 50., gdy do służby weszły pierwsze okręty o napędzie nuklearnym. Jak działał okręt z silnikiem spalinowym? Otóż w trakcie rejsu po powierzchni morza ładowano baterie potężnych akumulatorów, które napędzały okręt w zanurzeniu. Niestety, sposób ten miał kilka istotnych wad. Przede wszystkim okręty były bardzo uzależnione od częstego wynurzania się, i to co kilka-kilkanaście godzin. Wynurzenie umożliwiało ponowne załadowanie baterii i przede wszystkim przewietrzenie okrętu (oto prosty symulator atmosfery o.p. z II wojny: weź dwie pary starych skarpet, włóż do małej, szczelnej reklamówki, a potem przytknij ją do ust i pooddychaj dziesięć minut – poczujesz się jak podwodniak pod kilku godzinach zanurzenia!). Poza tym śmiertelnym niebezpieczeństwem były ciężkie i zawodne akumulatory – w wyniku kontaktu elektrolitu ze słoną wodą wydobywały się z nich opary trującego chloru. Niektórzy historycy twierdzą nawet, że częstszą przyczyną zagłady okrętów bojowych były podwodne awarie i niemożność wynurzenia się niż bezpośrednie trafienia bomb głębinowych.

W dodatku warunki życia na pokładzie były, wedle dzisiejszych standardów, po prostu koszmarne: niewyobrażalna ciasnota, wszechobecny brud i wilgoć, zero jakiejkolwiek prywatności, bo jedna koja przypadała na trzech marynarzy, a korzystano z niej zgodnie z rytmem wacht.

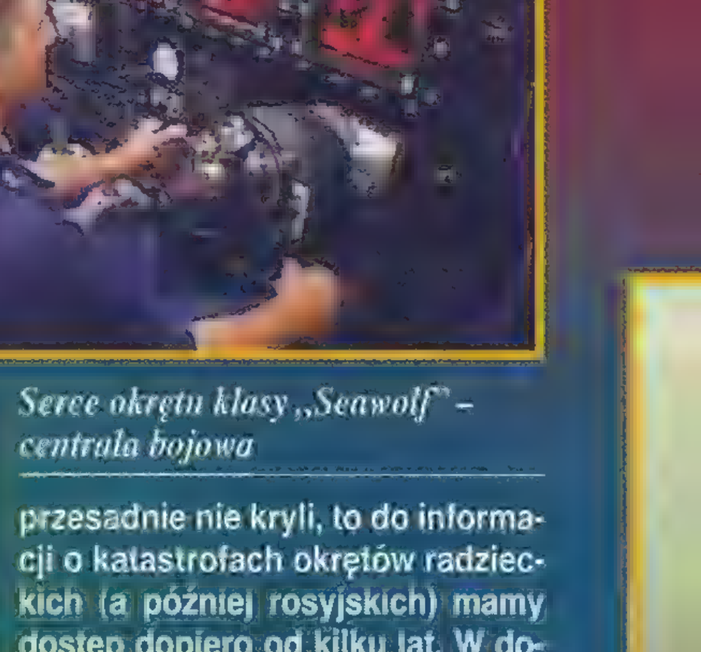
Wynurzenie w trybie alarmowym amerykańskiego okrętu klasy „Los Angeles"

ATOMY POD WODĄ

Z końcem lat pięćdziesiątych wprowadzono do służby podwodne okręty atomowe. Energię cieplną z reaktora atomowego wykorzystuje się tu do wytwarzania sprężonej pary, która napędza turbinę ze śrubą. To była zupełnie nowa jakość, nowy sposób prowadzenia wojny. Niestety, opanowanie nowej technologii wiązało się z całą serią mniejszych i większych katastrof. I o ile Amerykanie nigdy tego przesadnie nie kryli, to do informacji o katastrofach okrętów radzieckich (a później rosyjskich) mamy dostęp dopiero od kilku lat. W doskonałej książce S. Sontaga i C. Drewa „Wielka gra" opisana jest m.in. awaria radzieckiego okrętu K-19, jednej z pierwszych radzieckich jednostek nuklearnych. W trakcie podwodnego rejsu zawiódł system chłodzenia i reaktor rozgrzał się do temperatury 800 stopni Celsjusza – aby go napra-

Szybkie torpedy to podstawowa broń „killerów"

Serce okrętu klasy „Seawolf" – centrala bojowa



skop w górę

Morze fascynowało ludzi od wieków, ale prawdziwym marzeniem człowieka, nieosiągalnym przez setki lat, było podróżowanie w głębinach. Mimo rozwoju techniki i coraz bezpieczniejszych okrętów ocean wciąż ma nad nami pełną władzę...

wić, należało wejść w radioaktywne piekło i zespawać popękane rury. Jakieś zabezpieczenia, kombinezony ochronne? Nie rozśmieszajcie mnie, towarzyszu, tylko bierzcie spawarkę i do roboty! Awarię udało się naprawić, ale grupa śmiertelnie napromieniowanych marynarzy, którzy zgłosili się na ochotnika, przypłaciła to życiem, a pochówek kilku z nich wymagał ołowianych trumien...

nia... Generalnie rzecz biorąc, współczesne okręty podwodne dzielą się na dwie podstawowe kategorie: okręty „myśliwskie" („fast attack submarines"), których zadaniem jest zwalczanie wrogich łodzi podwodnych i okrętów operujących na powierzchni, oraz potężne nosiciele międzykontynentalnych pocisków balistycznych („boomers"), zdolne jedną salwą zamienić spory kraj

lacji komputerowej do chrztu gotowego okrętu w stoczni jest bardzo odległa... Warto pamiętać, że okręty podwodne to jeden z najkosztowniejszych rodzajów uzbrojenia – najnowsze amerykańskie cacko klasy „Seawolf" kosztuje jedyne 2,1 miliarda zielonych za sztukę.

PING, PIIING...

Okręt atomowy może pozostawać w zanurzeniu (na dnie morza) przez wiele tygodni, a nawet miesięcy (tak naprawdę granicą jest tylko wytrzymałość psychiczna załogi), by w ciągu kilkudziesięciu

w radioaktywną pustynię... Wczesne serie radzieckich okrętów były dosyć hałaśliwe i Amerykanie nie mieli żadnych problemów z ich namierzaniem (ba, opracowano nawet coś w rodzaju grafika sowieckich dyżurów podwodnych),

Radioaktywna pustynia od Berlina do Lublina to dla „Oskara" żaden problem...

sekund przebudzić się do decydującego ataku! Kluczem do sukcesu jest tu... cisza, bowiem nowoczesne urządzenia podsłuchowe potrafią wykryć wrogi okręt z odległości wielu mil. Dlatego jeśli akurat polujemy na zaczajonego w głębinach przeciwnika, na pokładzie obowiązuje bezwzględna cisza – marynarze chodzą na palcach, wyłącza się wszelkie zbędne urządze-

ale naród radziecki szybko opanowywał nowe technologie, w związku z czym parę lat temu dość głośna była pewna wpadka US Navy. Otóż amerykański okręt rutynowo śledził rosyjski okręt, ale był on tak cichy, że szybko go zgubiono i w końcu Amerykanie... staranowali Rosjan pod wodą! Na szczęście nie wynikło z tego nic poważnego, jednak Jankesi uświadomili sobie, że komuniści szybko ich doganiają. Dalszy rozwój podwodnego wyścigu zbrojeń zahamował rozpad ZSRR. Kasa na śmiercionośne zabawki stopniała do wąskiego strumyczka i Amerykanie zostali na placu boju sami – co prawda opracowuje się w Rosji nowe projekty, ale droga od symu-

No tak, jak zwykle Amerykanie mają najdroższe i najbardziej wymuskane zabawki na podworku, ale Rosjanie też nie muszą się wstydzić. Ich najpotężniejszy okręt klasy „Oskar II" został wprowadzony do służby dobrych kilka lat temu – jak dla mnie – jest to maszyna porażająca, na którą także Jankesi patrzą z najwyższym szacunkiem. Ten największy „boomer" świata ma powierzchnię piłkarskiego boiska, potrafi zanurzyć się na głębokość 400 metrów (dla porównania: najlepsze okręty z II wojny zanurzały się na ok. 80–90 m) i płynąć z prędkością prawie 50 km/h (to chyba najlepsze wyniki, jakie kiedykolwiek osiągnęła maszyna seryjna)! W swoim przepastnym brzuchu bestia przenosi 24 rakiety międzykontynentalne, a w ślad za nimi może posłać na wroga 32 rakietotorpedy. Jednym słowem, gdyby kapitan tej bali wyszedł z nerw, to mógłby narobić więcej zamieszania niż cała Armia Czerwona w II wojnie światowej.

Jaka jest przyszłość podwodnych zabójców? Technika idzie w stronę maksymalnego wyciszania i maskowania się okrętow, co zwiększy ich przeżywalność i niewykrywalność na polu przyszłych bitew. Nadciągająca z głębin zagłada będzie jeszcze szybsza, bardziej bezlitosna i niespodziewana...

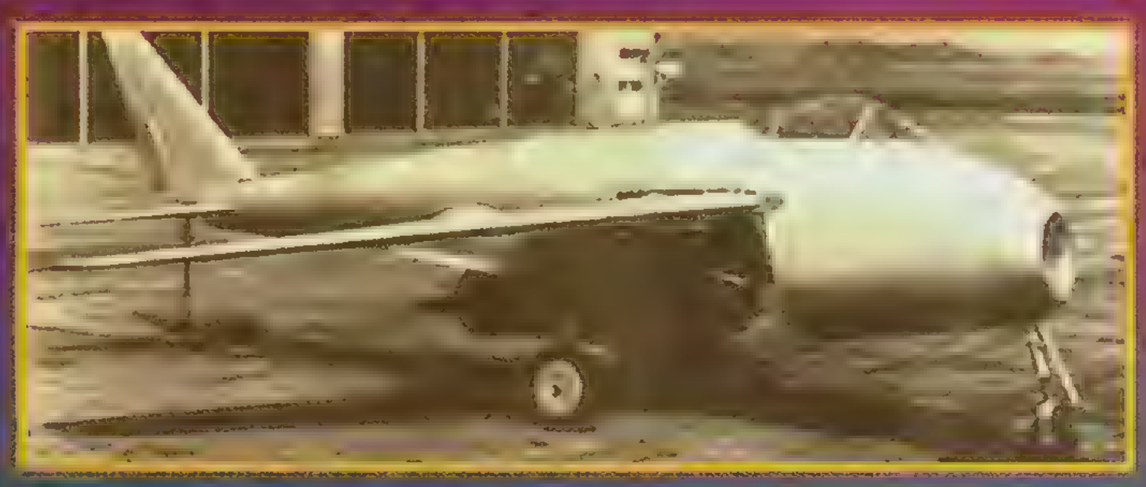
Yossa

Współcześni podwodni myśliwi to prawdziwi zabójcy, wyposażeni w bogaty zestaw broni. Każdy okręt zaopatrzony jest w torpedy (lub rakietotorpedy), samobieżne miny, samodzielnie podążające do z góry wyznaczonego miejsca, oraz załogowe lub automatyczne pojazdy podwodne, służące np. wysadzania desantu komandosów na wrogim wybrzeżu lub zakładania podsłuchów w portach. Oręż

obronny to bogaty zestaw urządzeń podsłuchowych oraz „flary" dźwiękowe, mające zmylić nadciągające wrogie torpedy.

Ostatnia k

Niemieckie badania nad nową bronią w czasie II wojny światowej zawsze były owiane aurą tajemniczości. Nie bez powodu. Niemcy faktycznie prowadzili badania wielu różnych, bardzo futurystycznych, nawet jak na nasze czasy, technologii i urządzeń. Rozwiązania wymyślone przez ich inżynierów znalazły szerokie zastosowanie w późniejszych amerykańskich i sowieckich konstrukcjach lotniczych, do czego oczywiście oba kraje się nie przyznają. Niemieccy konstruktorzy znacznie wyprzedzili cały świat, szczególnie w dziedzinie produkcji samolotów odrzutowych oraz rakiet. W wypadku tej ostatniej broni sądzi się, że dzięki odpowiedniej strategii jej użycia, w szczególności jako broni przeciwlotniczej, możliwe było odparcie przez Niemcy zmasowanych ataków bombowców alianckich, które walnie przyczyniły się do załamania niemieckiej gospodarki. Być może tylko zbieg przypadków zaważył na tym, że nasz magazyn nie nazywa się „Neu S Dienst"... Na pewno duży wpływ na niedocenianie nowoczesnych środków wojny powietrznej miało mało perspektywiczne myślenie wyższego dowództwa i fakt, że Hitler gardził bronią defensywną. W latach 1939–1942 ze względów finansowych mocno ograniczono prace badawcze i postanowiono skupić się jedynie nad samolotami będącymi prawie na ukończeniu. Dopiero w 1942 roku zdano sobie sprawę z błędu i starano się nadrobić stracony czas. Udało się wprowadzić do służby Me 262, lecz nie otrzymał on wsparcia lżejszych odrzutowców myśliwskich. W tej części chciałbym Wam przedstawić trzy bardzo interesujące projekty niemieckich myśliwców odrzutowych. Samoloty te były najbardziej perspektywicznymi konstrukcjami o realnej szansie na wprowadzenie do służby. Wszystkie trzy doczekały się też swoich latających wersji.



P-1101 po zdobyciu przez Amerykanów. Na dziobie papierowe makiety działek.

MESSERSCHMITT P-1101

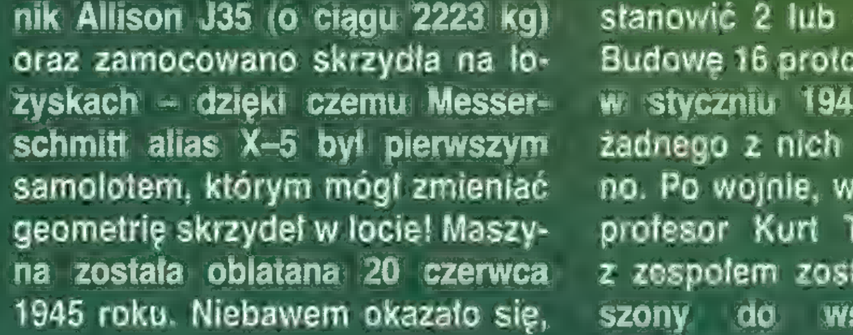
Jedyny używany przez Niemców myśliwiec odrzutowy – Me 262 – był w miarę ciężki, stosunkowo mało zwrotny oraz wyposażony w dwa silniki. Spowodowało to zwiększone zapotrzebowanie na silniki odrzutowe, zaś ich produkcja nie była wówczas duża. W Ministerstwie Lotnictwa Rzeszy postanowiono, że Luftwaffe potrzebny jest mały jednosilnikowy myśliwiec taktyczny, który stanowiłby uzupełnienie dla Me 262. Samolot miał być prosty w budowie, wymagać mniej deficytowych materiałów, być bardzo zwrotny, łatwy w pilotażu oraz osiągać prędkość do 1000 km/h. Myśliwiec taki mógłby bez problemów nawiązywać walkę z alianckimi myśliwcami eskortowymi, a jego mała masa, połączona z dużym ciągiem silnika odrzutowego, czyniłaby go naprawdę groźnym.

W odpowiedzi na zamówienie w lipcu 1944 Messerschmitt rozpoczął prace nad samolotem oznaczonym P-1101. Początkowo miał on być napędzany pojedynczym silnikiem odrzutowym HeS-011, jednak z powodu braku tego ostatniego tymczasowo zdecydowano się na silnik BMW-003. Kluczem do sukcesu P-1101 miało być wykorzystanie najnowszych osiągnięć aerodynamiki – przede wszystkim zastosowanie skrzydeł i usterzenia o dużym skosie. W zbudowanym w pierwszych miesiącach 1945 roku prototypie, widocznym obok na zdjęciach, możliwe było przestawianie krawędzi natarcia skrzydła o 35–45 stopni, lecz można to było tylko robić na ziemi. Samolot miał kabinę ciśnieniową i – standardowy we wszystkich nowych niemieckich konstrukcjach – fotel wyrzucany. W momencie zakończenia wojny prototyp był ukończony w 80% – czekał tylko na zamontowanie silnika. W takim stanie został przejęty przez Amerykanów i przekazany zakładom Bell Aircraft Corp. Przy pomocy niemieckiego zespołu Amerykanie dokończyli dzieło Messerschmitta i nadali mu oznaczenie X-5. Zainstalowano silnik Allison J35 (o ciągu 2223 kg) oraz zamocowano skrzydła na łożyskach – dzięki czemu Messerschmitt alias X-5 był pierwszym samolotem, którym mógł zmieniać geometrię skrzydeł w locie! Maszyna została oblatana 20 czerwca 1945 roku. Niebawem okazało się, że udało się zrealizować większość założeń niemieckich konstruktorów. Niestety, samolot miał także kilka wad. Przede wszystkim był zbyt niestateczny, co wynikało z umiejscowienia silnika z dołu w stosunku do środka oporu. Maszyna miała również mały zasięg. Myśliwiec był trudny w wyprowadzaniu z korkociągu, co powodowało katastrofy. W związku z tym przerwano program.

Bell X-5, czyli Messerschmitt P.1101, w locie

FOCKE-WULF TA 183

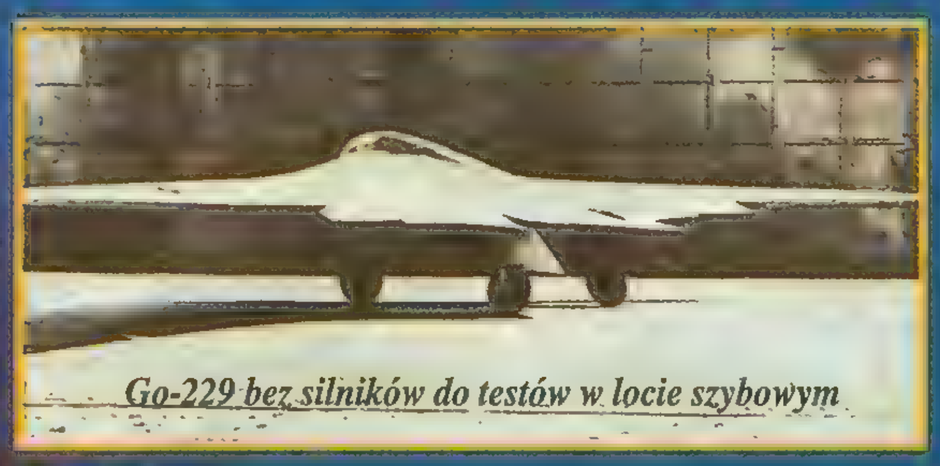
Prace na tą maszyną rozpoczęto w 1942 roku, jeszcze zanim Ministerstwo Lotnictwa Rzeszy oficjalnie wyraziło zapotrzebowanie na jednosilnikowy myśliwiec odrzutowy. Jednak już wtedy faszystowscy notable wyrazili zainteresowanie lansowaną przez głównego konstruktora Focke-Wulfa, Kurta Tanka, koncepcją małego, jednosilnikowego myśliwca odrzutowego. Ponieważ inżynierowie wkraczali na całkowicie nowe pole, brakowało sprawdzonych rozwiązań. Powstało aż dziewięć różnych wariantów Ta 183, z których wybrano jeden ostateczny. Był to model na bazie wariantu P.VI. Samolot ten był średnioplatem, o dużym skosie skrzydeł i usterzenia (skos krawędzi natarcia był równy 40 stopni). Sam kadłub był stosunkowo krótki, natomiast usterzenie typu „T" wydłużono mocno do tyłu. Ta 183, podobnie jak P-1101, miał być napędzany silnikiem HeS-011. Uzbrojenie miały stanowić 2 lub 4 działka 30 mm. Budowę 16 prototypów rozpoczęto w styczniu 1945 roku, jednak żadnego z nich nie ukończono. Po wojnie, w 1947 roku, profesor Kurt Tank wraz z zespołem został zaproszony do współpracy



Puluqui II – powojenne rozwinięcie Ta-183

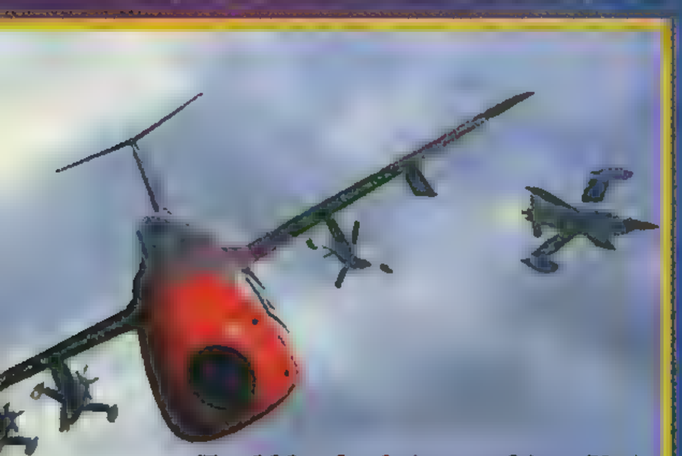
Broń Luftwaffe cz. 1

przez Argentyńczyków. Przerzut profesora, jego inżynierów oraz dokumentacji do Argentyny miał charakter ściśle tajny. Tank postanowił dokończyć dla Argentyńczyków Ta 183. Samolot oficjalnie nazywał się I.Ae.33 „Pulqui II" (Strzała). Postanowiono znacznie ulepszyć płatowiec, w wyniku czego uzyskano nawet lepsze osiągi, niż zakładano w Niemczech. Głównym problemem była zmiana silnika, gdyż nowy, na który się zdecydowano, Nene–2, z powodu innej budowy miał większą średnicę, co spowodowało wzrost średnicy kadłuba i obawę o pogorszenie osiągów. Aby zmniejszyć dodatkowe opory i zachować smukłość kadłuba, postanowiono wydłużyć kadłub. Pierwsze loty próbne wykazały kilka wad, które jednak udało się szybko wyeliminować. „Pulqui II" był samolotem o świetnych własnościach aerodynamicznych, trudno jednak wyrokować, czy był lepszy od F–86 Sabre i MiG–15. Konstrukcja Tanka nie weszła do seryjnej produkcji ze względu na brak odpowiednich linii produkcyjnych oraz odsunięcie od władzy głównego popiecznika profesora – prezydenta Perona.



Go-229 bez silników do testów w locie szybowym

Go-229 bez zewnętrznych sekcji skrzydeł – doskonale widać ich profil



Ta-183 odpalający rakiety X-4

Dwumiejscowa wersja nocna Go 229B z radarem

GOTHA GO 229

Zdecydowanie najciekawszym z prezentowanej trójki myśliwców był samolot braci Horten, zbudowany w układzie latającego skrzydła. Bracia szeroko propagowali zalety latającego skrzydła przed wojną i gdy ta nadeszła, udało im się uzyskać akceptację samego Göeringa na zbudowanie myśliwca bombardującego w tym układzie. Latające skrzydło charakteryzowało się mniejszym oporem powietrza, mniejszą masą i większą zwrotnością. Niestety, projekt zyskał poparcie dosyć późno, lecz – a może właśnie dzięki temu – samolot wyposażono w dwa silniki odrzutowe. Prototyp myśliwca został zbudowany pod koniec 1944 roku i oblatany 2 lutego 1945 roku. Maszyna nawet dziś wyglądałaby bardzo futurystycznie, a teraz pomyślcie, jak ją odbierali ówcześni ludzie! Z tego względu, że samolot miał być bardzo zwrotny, płatowiec zaprojektowano tak, aby znosił przeciążenia dochodzące do 7 g. Myśliwiec był wykonany głównie z drewna, co w połączeniu z brakiem dużych powierzchni pionowych (jak np. stery kierunku) czyniło Gothę prawie całkowicie niewidzialną dla radarów.

Pilot zajmował pozycję siedzącą i miał do dyspozycji fotel wyrzucany. Po pierwszych lotach maszyna okazała się bardzo przyjemna w pilotażu. Nie sprawiała żadnych kłopotów. Niestety, po niespełna 2 godzinach lotów testowych wskutek awarii silnika wydarzyła się katastrofa, w wyniku której prototyp został kompletnie zniszczony. Samolot planowano wyposażyć do lotów wysokościowych w kabinę ciśnieniową oraz wyrzutnię rakiet skierowanych do góry, a odpalanych przez fotokomórkę czułą na cień (np. bombowca).

W następnej części będziecie mogli przeczytać o niemieckich kierowanych pociskach rakietowych powietrze–powietrze i ziemia–powietrze.

Gunman

Zdjęcia dzięki uprzejmości Muzeum USAF.

Grafiki dzięki uprzejmości strony http://www.luft46.com

(C) Mario Merino

Zakładane dane P–1101

Długość: 9,17 m
Rozpiętość: ok. 8 m (w zależności od skosu krawędzi natarcia)
Napęd: pojedynczy silnik odrzutowy Heinkel–Hireth 109–011A–0 o ciągu 1300 kg (12,8 kN)
Prędkość maks. na 0 m: 885 km/h
Prędkość maks. na 7000 m: 985 km/h
Masa startowa: 4070 kg
Zasięg: 1500 km
Uzbrojenie: 4 działka MK–108 30 mm i 4 pociski pow–pow X–4.

Zakładane dane Ta–183

Długość: 9,4 m
Rozpiętość: 10 m
Napęd: pojedynczy silnik odrzutowy Heinkel–Hireth 109–011A–0 o ciągu 1300 kg (12,8 kN)
Prędkość maks. na 0 m: 871 km/h
Prędkość maks. na 7000 m: 955 km/h
Masa startowa: 4000 kg
Uzbrojenie: 2 lub 4 działka MK–108 30mm, opcjonalnie 500 kg bomba lub 4 pociski pow–pow X–4

Dane Gotha Go 229 A–0

Długość: 7,46 m
Rozpiętość: 16,76 m
Napęd: 2 silniki Jumo 004B–1 o ciągu startowym 892 kg
Prędkość maks. na 0 m: 980 km/h
Prędkość maks. na 10 000 m: 690 km/h
Zasięg maks. 1900 km
Masa startowa: 8500 kg
Uzbrojenie: 2 działka MK–103 lub 4 MK–108 i ładunek bomb do 1000 kg

Większość posiadaczy telefonów komórkowych nie zdaje sobie sprawy z tego, co właściwie tak naprawdę nabyli. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że chodzi o taki sam aparat jak w domu, tylko trochę mniejszy i na dodatek bezprzewodowy. Pierwsze produkty NMT rzeczywiście nie miały dodatkowych funkcji, ale wprowadzenie standardu GSM pozwoliło na zamienienie zwykłego telefonu w potężne narzędzie. Aparat telefoniczny GSM/DCS pozwala na wysłanie i odebranie poczty e-mailowej niezależnie od miejsca, w którym znajduje się jego użytkownik, a oprócz tego na transmisję faksów, zaś dołączenie do niego portu IrDA pozwoliło na wykorzystanie go jako modemu. Wkrótce okazało się jednak, że nie wszystkim to wystarcza i standard 2G szybko zaczął ewoluować.

Wszystkie te zmiany zostały wymuszone przez tych posiadaczy telefonów komórkowych, którzy potrzebowali kontaktu z Internetem – natychmiastowego i niezależnego od linii naziemnych. Pierwszą odpowiedzią na ich zapotrzebowanie była Nokia 9000 Communicator – połączenie w jednej obudowie telefonu z palmtopem. Sam aparat nie wyróżniał się niczym szczególnym, ale swoje prawdziwe oblicze ujawniał dopiero po otworzeniu. Przeglądarka www, kilka prostych aplikacji, no i chyba najważniejsza nowość – dostęp do globalnej sieci. Aparat ten był jednak dosyć nieporęczny, przede wszystkim ze względu na swoją masę, nie zbyt wygodnie trzymało się go w ręku. Szukano więc innych możliwości. Całkiem niedawno świat obiegła informacja, że wkrótce dostęp do Internetu zapewnią nam zwykłe aparaty, dodatkowo tylko wyposażone w obsługę standardu WAP. Standard ten powstał w wyniku współpracy czterech potężnych firm, które zajmują się telefonią bezprzewodową. Na początku WAP Forum tworzyły: Ericsson, Motorola, Nokia i Unwired Planet. Dziś członków tego stowarzyszenia jest około 200. Organizacja ta działa na zasadzie porozumienia, a jej celem jest rozwój systemu WAP i utrzymanie jednolitego charakteru coraz to nowych usług, które wprowadzane są w ramach tego protokołu. Każda zmiana standardu musi być przez nie zatwierdzona i oficjalnie wprowadzona do wdrożenia. Jeśli chcecie, to więcej informacji na ten temat znajdziecie na internetowej stronie WAP Forum – www.wapforum.org.

Oczywiście na małym wyświetlaczu aparatu telefonicznego nie jest możliwe obejrzenie całej strony napisanej w języku HTML. Wymyślono więc nowy sposób opisu i tak oto powstał WML. Specyfika tego rozwiązania pozwala na dotarcie do informacji przy pominięciu grafiki. Wystarczy tylko czysty tekst. Nawigacja po stronach napisanych w tym języku przypomina posługiwanie się starym dobrym Norton Commanderem. Po prostu otwiera się katalogi. Zakładki można oczywiście zapamiętywać. Dysponujące tą funkcją aparaty wyposażone są w dodatkową pamięć, która pozwala na trzymanie stron w pamięci cache, tak jak to czynią normalne przeglądarki internetowe. Pozwala to na szybsze ładowanie witryn lub przeglądanie ich zawartości bez nawiązywania połączenia z usługą WAP.

Jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać wkrótce nowe serwisy informacyjne i obecnie wszystkie liczące się na rynku informacji firmy wzbogaciły swą ofertę o serwisy WAP. Ich zawartość jest bardzo bogata – na jednym z niemieckich serwerów udało mi się nawet znaleźć stronę, gdzie zainteresowany kupnem samochodu może znaleźć adres najbliższego sprzedawcy określonej marki pojazdów. Polskie serwisy WAP najczęściej tworzone są przez dostawców tych usług, ale coraz częściej spotyka się też strony znajdujące się poza ich obrębem. Ich oferta jest bardzo atrakcyjna, możliwe jest nawet granie w proste gry.

Część stron WAP tworzona jest przy pomocy języka WML, ale spora część serwisów zadowala się tłumaczeniem zwykłych stron w HTML-u. Tłumaczenie takie odbywa się na bieżąco przy wykorzystaniu tzw. filtrów. Oczywiście, tak jak przy normalnym dostępie do Internetu istnieje możliwość korzystania z serwerów proxy, tak i tutaj spora część przetłumaczonych stron trzymana jest w takich pomocnych magazynach danych. Przedstawiony na rysunku schemat sieci WAP pozwala zorientować się w tych zawiłościach. Jak można zauważyć, dostęp do tych sieci realizowany jest bardzo podobnie jak dostęp do Internetu przy pomocy modemu i w rzeczywistości tak to wygląda. Jedyną różnicą jest fakt, iż chodzi tu o dostęp bezprzewodowy.

Wzrastające obciążenie sieci wymusiło zwiększenie prędkości transmisji danych. W zwykłych sieciach GSM maksymalna prędkość to 14,4 kbps. Wprowadzono więc protokół HSCSD. Za jego pomocą możliwa jest transmisja danych z prędkością 57,6 kbps. Równolegle rozwijał się protokół GPRS, pozwalający na kontakt z usługami WAP bez czasochłonnego nawiązywania połączeń. Zastosowanie tego protokołu pozwala także na używanie WAP-a za pomocą telefonów wykorzystujących usługę przedpłat czyli posiadacze kart POP, Simplus i Tak Tak, jeśli tylko są zaopatrzeni w odpowiedni aparat, również nie będą pokrzywdzeni.

Wzrastająca szybkość transmisji danych pozwoliła producentom telefonów cyfrowych na rozwinięcie idei tzw. IP Mobility. WAP okazał się

cybernet

WAP

Jeszcze niedawno telefon komórkowy był niedostępny dla przeciętnego zjadacza chleba. W ciągu ostatnich kilku lat urządzenia te nie tylko zostały zminiaturyzowane, ale też drastycznie spadły ich ceny. Sam aparat to jednak tylko szczyt góry lodowej.

tylko przystankiem na długiej drodze ewolucji ich systemów. Powstała specyfikacja G3. Do niedawna transmisja obrazu przez telefon komórkowy pozostawała jedynie w strefie marzeń i nikt nie wyobrażał sobie, że możliwe będzie to tak niedługo. Zapewne już za dwa lata zwykły telefon komórkowy umożliwi nam przesyłanie z dowolnego miejsca obrazu i dźwięku na żywo. Z ostatnio dostępnych informacji wynika, że w Polsce pierwsze umowy na dostarczenie sieci 3G zostaną podpisane w roku 2002.

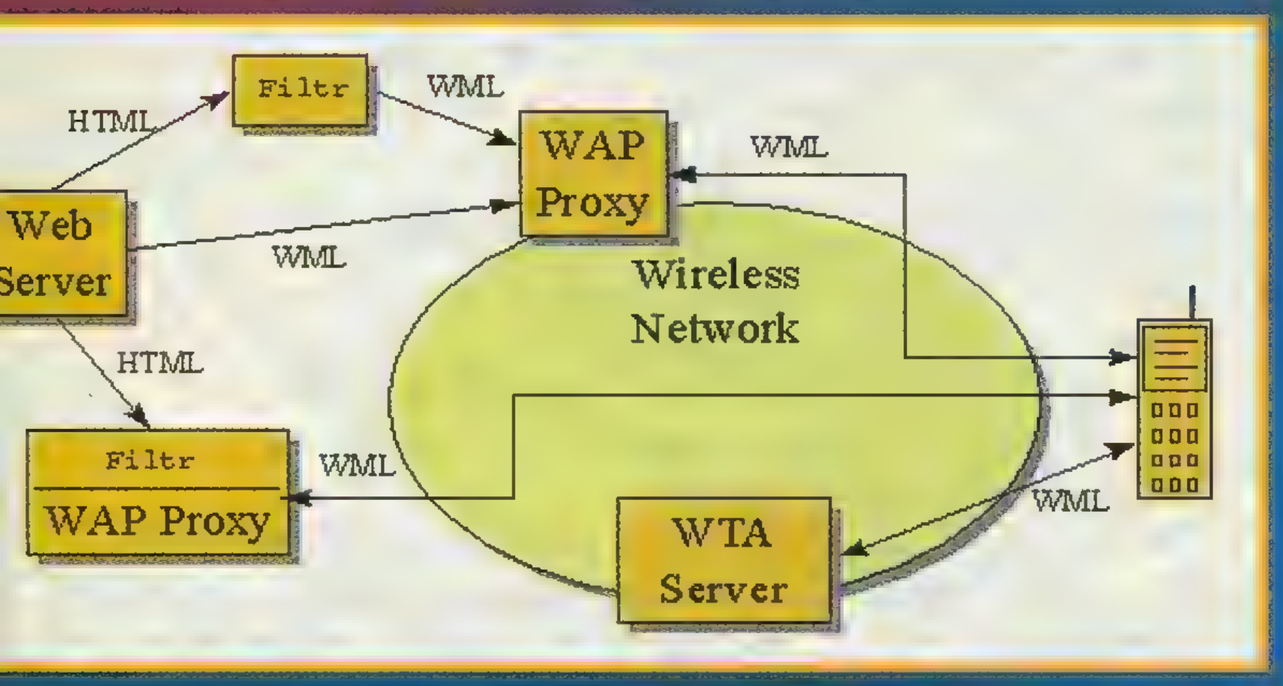
Rozbudowa sieci 2G jest oczywiście optymalizowana pod kątem szybkiego przejścia na technologie 3G. Wiąże się to oczywiście z większymi kosztami, ale potem zmiana standardu ma nie przysporzyć żadnych trudności. Jednak istniejące jak do tej pory sieci GSM i DCS nie dałyby rady transmitować tak ogromnych ilości danych, jakich wymaga technologia 3G. Najnowsze standardy transmisji, które powinny być wprowadzone do końca przyszłego roku, mają jednak szansę na podołanie tym wymaganiom. Innym powodem stopniowego „przesiadania się" na technologię 3G jest utrzymanie zgodności ze starszymi modelami telefonów komórkowych. Przecież nie wszyscy muszą chcieć zmieniać swój stary aparat, a dostawca usług nie może sobie pozwolić na stratę klientów.

Wyświetlacze aparatów będą większe i – co najważniejsze – kolorowe. Dla wzbogacenia oferty dołączone zostaną do nich kamery i GPS. Do czego może posłużyć kamera, nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, ale po co GPS? Otóż dokładna znajomość pozycji użytkownika, pozwoli na dodanie do serwisów internetowych szczegółowych map z umiejscowionymi na nich dowolnie wybranymi obiektami. Przypuśćmy taką sytuację, że zgłodniejemy w trakcie spaceru po Amsterdamie. W preferencjach naszego telefonu wybieramy, jakie jedzenie nas interesuje i do jakiej ceny jesteśmy skłonni się na nie skusić. Opiekujący się nami serwis, znając naszą pozycję, będzie mógł podać optymalną drogę do najbliższej restauracji i od razu wyświetli zdjęcia oferowanych tam potraw. Jeśli sobie zażyczymy, pozwoli też na natychmiastowe złożenie konkretnego zamówienia. Zastosowania takich usług są praktycznie nieograniczone. Systemem operacyjnym tych aparatów ma być EPOC, znany dotychczas z palmtopów. Będzie to oczywiście jego wersja rozwojowa i na potrzeby użytkowników telefonów lekko przerobiona, a jej tworzeniem zajmować się będzie firma Symbian utworzona już w 1998 roku przez: Psiona, Nokię, Ericssona i Motorolę. W zeszłym roku do tego grona założycieli dołączyła jeszcze firma Matsushita (Panasonic). EPOC na palmtopach spisuje się bardzo dobrze, zobaczymy, jak to będzie sprawdzało się na telefonach.

Jak widać, rozwój standardu telefonii komórkowej jest hamowany do tej pory przez dwa czynniki. Pierwszy z nich to niedostateczna prędkość transmisji tak ze strony aparatów, jak i sieci, w których one mają pracować. A drugim czynnikiem jest zasobność portfeli, i to zarówno użytkowników telefonów komórkowych, jak i właścicieli sieci.

Te zmiany zaszły w ciągu ostatnich kilku lat. Z analogowym telefonem komórkowym aparaty jutra będą miały tylko wspólną nazwę. Postęp jest tu tak szybki, że nie wyobrażam sobie nawet, co będzie się działo za pięć lat. Na razie mam nadzieję, że spadną ceny za połączenia z WAP, bo inaczej grozi mi bankructwo!

Zulu



SŁOWNICZEK

2G – *druga generacja telefonii komórkowej (używana aktualnie).*

3G – *trzecia generacja telefonii komórkowej, umożliwiająca między innymi transmisję obrazu.*

EPOC – *system operacyjny, której wersja rozwojowa ma być zainstalowana na większości aparatów trzeciej generacji.*

GPRS – *General Packet Radio System. Pozwala na pakietową transmisję danych w sieciach GSM drugiej generacji bez czekania na nawiązanie połączenia.*

HSCSD – *Hi Speed Circuit Switched Data. Rozwinięcie protokołów transmisji danych w sieciach GSM. Maksymalny transfer przy użyciu tego protokołu to 57,6 kbps, ale na razie najnowsze aparaty mogą komunikować się tylko z połową tej prędkości.*

IP Mobility – *hasło firmy Nokia, oznaczające mobilny dostęp do informacji za pomocą IP.*

NMT – *Nordic Mobile Telephone. Analogowy system telefonii komórkowej, stosowany na początku wyłącznie w Skandynawii.*

WAP – *Wireless Application Protocol. Międzynarodowy standard w usługach internetowych dla cyfrowej telefonii komórkowej i innych urządzeń bezprzewodowych.*

WML – *Wireless Markup Language. Język opracowany na potrzeby bezprzewodowej transmisji danych w sieciach telefonii komórkowej.*

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron
za 19.90
+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

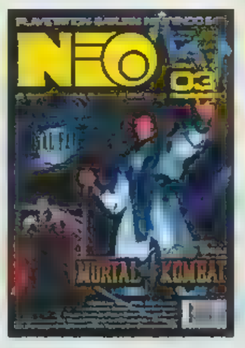
Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł



NEO'03 3.50 zł

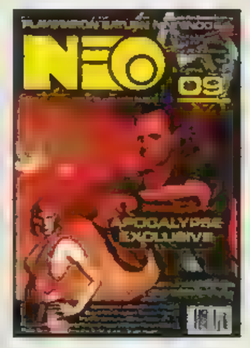
NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł



NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

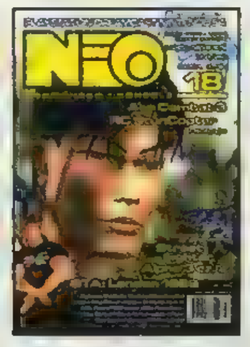
NEO'13 4.50 zł

NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

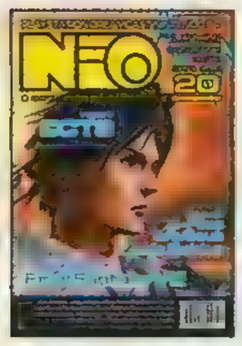
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

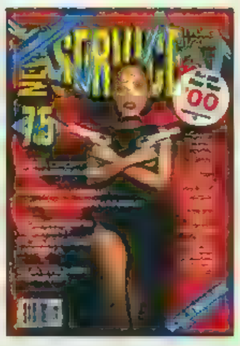
NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.00 zł

NSS'74 5.00 zł



NSS'75 5.00 zł

NSS'76 5.00 zł

NSS'77 5.00 zł

NSS'78 5.50 zł

NSS'79 5.50 zł

NSS'80 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia w sieci sklepów EMPIK

Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 82**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **NEW S SERVICE**

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80							

Zamawiam następujące numery **NEO:**

2	3								
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr **ANIMEGAIDO:** 3 | 4/8 | 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 82**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI

	M	L	XL	XLL
2	—	—	—	—
3	—	☐	—	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY

	M	L	XL	XXL
11	☐	—	☐	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	☐	—
17	—	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

PLECAK

Plecak szary ☐

INNE

Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 82**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

WAKACYJNA OBNIŻKA CEN

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

15 BLUZA

14 T SHIRT

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

Torba „konsolówka" książki też może nosić

Ceny zawierają koszty przesyłki

11 BLUZA

21

Bawełniane T-shirty

3

7

9

10

18

19

20

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

TEL. (0-22) 631-42-24

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA

ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY — NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

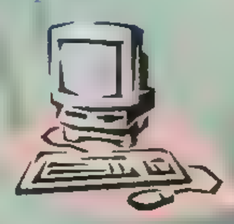
pon.-pt.: w godz. 11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz wymienić komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.



ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM III 566 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 10 GB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 1950 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX (FSB 133 Mhz)- 150 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM III 600 Mhz CELERON 128c	*40*
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 256c	*270*
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c	*440*
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 256c	*540*
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c	*660*
INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c	*910*
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c 133 Mhz	*400*
INTEL PENTIUM III 667 Mhz 256c 133 Mhz	*470*
INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz	*700*

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	170
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	500

CD-ROM DOPŁATY:

HITACHI DVD 8x/40x	350

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 15300 MB ULTRA DMA	40
HDD 20400 MB ULTRA DMA	100
HDD 30000 MB ULTRA DMA	230

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 566A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1100 zł

PROCESOR PII CELERON 566A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1360 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 16.VIII.2000

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

MONITORY	
ARCUS MONO 9"	415
ARCUS MONO 14" 1454	365
LG 575N 15" OSD DIGITAL	765
LG 575C 15" OSD DIGITAL TCO 95	795
LG SW775N 17" OSD DIGITAL	1070
LG SW775C 17" OSD DIGITAL TCO95	1125
LG 77M 17"	1195
LG SW775FT FLATRON	1445
LG SW795FT FLATRON	1695
LG SW795FT FLATRON PLUS	1795
LG 912U 19"	1890
LG SW995E 19"	1815
LG SW221 21"	4290
LG 570LS 15" LCD 6bit	4645
LG 575MS 15" LCD FLATRON	4775
LG 880LC 18" LCD	12745
SAMSUNG Samtron 55E 15" (2 lata gwarancji)	660
SAMSUNG Samtron 75E 17" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz OSD	945
SAMSUNG Samtron 75EM 17" (2 lata gwarancji) (multimedialny)	1010
SAMSUNG 550s 15"	695
SAMSUNG 550b 15"	830
SAMSUNG 750s 17"	1190
SAMSUNG 750ST MULTIMEDIA TCO99 (niebieski przez rocz)	1510
SAMSUNG 750BT TCO99	1440
SAMSUNG 750p 17"	1680
SAMSUNG 753DF 17" (płaski ekran)	1480
SAMSUNG 755DF 17" (płaski ekran)	1525
SAMSUNG 700 IFT (płaski ekran)	1830
SAMSUNG 900SL+ 19"	2575
SAMSUNG 950p 19"	2415
SAMSUNG 900IFT 19"	2750
SAMSUNG 900NF 19"	3005
SAMSUNG 1100PPL 21"	4990
SAMSUNG 570B TFT	5345
SAMSUNG 800 TFT LCD	15140
MODUŁ USB do monitora SAMSUNG	195
SONY 15" E100E	975
SONY 17" CPD-210EST	1455
SONY 17" E200E	1710
SONY 17" G200	1925
SONY 19" E400E	2765
SONY 21" E500	4710
SONY 15.1" LCD M151	6300
SONY 15" LCD N50ST	7955
SONY 18.1" LCD L181	14635
DRUKARKI	
HP DESK JET 350C (do notebooków)	1360
HP DESK JET 610C	385
HP DESK JET 840C	640
HP DESK JET 895C	1030
HP DESK JET 930	810
HP DESK JET 950	1185
HP DESK JET 970 CXI	1515
HP DESK JET 1120C (A3)	1765
HP DESK JET 1125C (A3)	1735
HP DESK JET 1220C	2240
HP DESK JET 2000C	1860
HP LASER JET 1100	1925
HP LASER JET 1100A (kopiarko drukarko scaner)	2415
HP LASER JET 2100	3385
HP LASER JET 2100M	3780
HP LASER JET 2100TN	4860
SKANERY	
PLUSTEK OPTICPRO P12 + FINEREADER	335
PLUSTEK OPTICPRO 1212U + FINEREADER	385
PLUSTEK OPTICPRO 9636T (z przystawk do negatywów)	450
PLUSTEK OPTICPRO 12000T (z przystawk do negatywów)	635
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	490
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER USB (z przyst. do negat.)	580
PLUSTEK OPTICPRO 19200S + FINEREADER	600
PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER	1005

KARTY GRAFICZNE	
PROLINK GEFORCE 256 32MB TV-OUT BOX	650
PROLINK GEFORCE 2MX 32MB	750
CREATIVE RIVA TNT2 M64 32MB OEM AGP	350
CREATIVE GEFORCE 256 ANNIHILATOR	680
CREATIVE GEFORCE 2 GTS (NV15) 32MB DDR	1440
MATROX MILLENIUM G400 16MB SGRAM	530
MATROX MILLENIUM G400 32MB SDRAM	630
MATROX MILLENIUM G400 32MB DUAL HEAD	825
MATROX MILLENIUM G400 + TV TUNER	1640
DEKODERY DVD SIGMA REAL MAGIC + 6szt. GIER PEANYCH	375
DEKODERY DVD CREATIVE DEKODER Dx3 Card	365
DEKODERY DVD ART DEKODER PCI + PILOT	415
KARTY MUZYCZNE	
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI OEM	115
CREATIVE Sound Blaster Live! 1024 OEM	260
CREATIVE Sound Blaster Live! Player1024 CT4780 box	380
CREATIVE Sound Blaster Live! Platinium box	905
MODEMY	
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	160
ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewn. wzmy Rockwell	310
USR SPORTSTER 5600 WEW	370
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	440
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	540
AMOUEST 5600 VSP SPIRIT OEM	125
NAGRYWARKI	
CD-RECORDER LG CED-8083B 4/4/32 OEM	700
CD-RECORDER LG CED-8080B 8/4/32 BOX	850
CD-REWRITER YAMAHA 8/4-RW/24 SCSI OEM (bez oprog)	1065
CD-REWRITER YAMAHA 8/8-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog)	1055
CD-REWRITER YAMAHA 8/8-RW/24 ATAPI OEM (bez oprog)	1035
CD-REWRITER YAMAHA 8/8/24 INT ATAPI BOX	1105
CD-REWRITER YAMAHA 8/8/24 SCSI OEM	1145
HP CD-RECORDER 9110 AT 8/4/32 BOX	1020
HP CD-RECORDER 8250i 8/4/24 BOX	750
HP CD-RECORDER 9310i 10/4-RW/32 BOX	1145
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/6 USB	1330
HP CD-RECORDER M820e SCSI 4/4/20 BOX (do notebooka)	1470
HP CD-RECORDER 9210i SCSI 8/4/32	1325
HP CD-RECORDER 9210e 8/4/32 SCSI	1775
RICOH MP7063A-DP 6/4/32	750
RICOH COMBO MP9060A/R CD-RW&DVD-ROM 6/4/24/DVDx4 OEM	1095
RICOH COMBO MP9060A-DP CD-RW&DVD-ROM 6/4/24/DVDx4 BOX	1170
TOSHIBA COMBO SD-R1002 RW/DVD 4/4/4/24	1275
PLEXTOR 8/4/32 BOX PX W8432T	1150
PLEXTOR 12/10/32 BOX	1600
TEAC W54-E 4/4/32 BOX	765
TEAC B24 SCSI	1095
GADŻETY	
SAMSUNG SMS 5100 SUB-WOOFER	225
SAMSUNG FS 2822 BA FLAT-PANEL	405
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND OEM	300
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND BOX	335
CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL	1365
TUNERY TV	
PROLINK PV-BT878P TV +PILOT	265
PROLINK PV-BT878P TV +FM+PILOT	285
PROLINK DIGITAL VCR PAK FM/RC	350
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT	350
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT STEREO	375
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO	410
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO STEREO	440
AVER JOY (zewn. tuner)	470
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	230
LIFE VIEW PHONE DK/BG TXT +RADIO +PILOT	265
LIFE VIEW LIFETV CAPTURE BOX	505
ZOLTRIX TV MAX CAPTURE TV PAL D/K TXT	245
KAMERY	
KAMERA PC LG LPC-UG35PC	305
INTEL KAMERA CREATE AND SHARE USB	245
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM III USB	275
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM GO PLUS USB	705
KAMERA LOGITECH APA QCAM EXPRESS	255
KAMERA LOGITECH QUICKAM HOME OEM USB	380
KAMERA LOGITECH QUICKAM WEB	340
KAMERA PC ZOLTRIX EAGLECAM USB	180
KAMERA PC LIFE VIEW ROBO CAM USB	245
PLAYSTATION	
KONSOLA SCPH-5500	530
KONSOLA SCPH7002C	530

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!

!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Julia rządzi! Lara Croft to przy niej grzeczna dziewczynka. Kto ma wątpliwości, niech jeszcze raz uważnie obejrzy zdjęcie Julii na okładce.

HOMEWORLD: CATACLYSM

Wszystko wskazuje na to, że za miesiąc nasze pecety czeka potężny „kataklizm". Może skończy się tylko na sformatowaniu twardziela, a w najgorszym razie nasze procki polecą w kosmos :)

IN COLD BLOOD

Kto ma zimną krew, powinien nie obawiać się tej gry. Trzeba tylko zachować chłodny spokój i przyzwyczaić się do hektolitrów krwi na ekranie...

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Łakomy kąsek dla miłośników serialu „Star Trek"! Na pokładzie Voyagera będziecie wykonywać skomplikowane akcje i strzelać do Borgów. Poczujecie, jak to jest w służbie Federacji.

STAR TREK: THE DEEP SPACE NINE - THE FALLEN

Kolejne danie... To już prawdziwa uczta! Uważajcie tylko, bo po dwóch Star Trekach z rzędu możecie za bardzo wczuć się w rolę i zostać zasymilowani przez... peceta :)

HELLBOY

...czyli chłopak z piekła rodem! Ostatnio producenci nastawiają się na tworzenie wysokodochodowych jatek. Wszystko według schematu: idziesz i rozwalasz. A ludzie i tak to łykają.

KINGDOM UNDER FIRE

Kolejny wspaniały RTS. Bardzo oryginalny i inny niż wszystkie. Niepowtarzalny. Przekonacie się sami.

SYDNEY 2000

Olimpiada w Sydney żywcem przeniesiona na ekran komputera. Będziemy mieli okazję przekonać się, czy nadajemy się na olimpijczyków.

COLLIN McRAE RALLY 2

Na ten tytuł czekają wszyscy maniacy wyścigów z prawdziwego zdarzenia. Mamy nadzieję, że już za miesiąc będą mieli powód, by znów podłączyć kółko do peceta.

ORAZ MASA INNYCH GIER

A POZA TYM...

- W Imadle kontynuacja poradników, jak np. DIABLO 2 oraz co najmniej dwa nowe, których w NSS nie mogło zabraknąć: ICEWIND DALE, VAMPIRE.
- W dziale Hardware opiszemy kilka modeli telefonów komórkowych z WAP-em, opiszemy superjoya Wingman Force 3D, zrobimy kilka testów porównawczych i - UWAGA! - podamy cennik najważniejszych podzespołów!
- Jak założyć konto pocztowe i własną stronę WWW na darmowych serwerach.
- Interaktywny kurs pisania w HTML-u, czyli zakładamy własną stronę WWW.
- Otworzymy co najmniej jeden nowy dział, który zaskoczy połowę świata (tę większą :)
- Ogłosimy nowe konkursy!

UWAGA!
PAŹDZIERNIKOWY NUMER NSS '83 W KIOSKACH
JUŻ POD KONIEC WRZEŚNIA
TEN NUMER MUSISZ MIEĆ!*

*) Co najmniej z dwóch powodów. Jakich? Dowiesz się za miesiąc!

tips & tricks

Banzai & Frogger

ARMY MEN: WORLD WAR

Aby włączyć tryb cheat, podczas gry wciśnij klawisz Backspace i wpisz „!throw me a frickin bone here". Potem znowu naciśnij Backspace – teraz możesz wpisać: tryb debug – !rate me; zakończenie misji – !cut to the chase; przerwanie misji – !the meek; zabicie wybranej jednostki – !time for bed; przyśpieszenie jednostek – !pump me up; wyłączenie SI – !oh behave; włączenie SI – !mojo; efekt losowy – !mona lisa; usunięcie kamuflażu – !let me down; trzy dodatkowe loty bombowe – !heavenly glory; trzy dodatkowe bombardowania napalmem – !this one goes to eleven; trzy dodatkowe zwiady – !peep show; dziewięć niebieskich przebrań – !woke up this morning; dziewięć szarych przebrań – !incognito; flak jacket – !whistle and flute; nieskończona amunicja do snajperki – !yippee!!!; nieskończona ilość nalotów – !roodypooh; nieskończony zasób apteczek – !florence; nieznany – !when all else fails...; nieznany – !full monty; nieznany – !game over; nieznany – !mib; nieznany – !scotty; nieznany – !hey stifler; nieznany – !one time...; nieznany – !spiny norman; nieznany – !stay frosty; nieznany – !henry; nieznany – !harsh language; nieznany – !here's a lockpick...; nieznany – !vic fontaine; nieznany – !halloween; nieznany – !johnny rico; nieznany – !penny.

DEUS EX

Do pliku user.ini (jest w katalogu z grą, w podkatalogu „system") dopisz do któregoś z nieopisanych klawiszy wyraz „talk" (np. „t=talk"). Gdy w czasie gry wciśniesz wybrany klawisz, u góry zobaczysz napis „Say:". Przed dokonaniem wpisu napis ten należy skasować.
Aby aktywować kody, wpisz w konsoli:
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True
Teraz można wpisać: god – nietykalność; invisible – niewidzialność; behindview 1/0 – widok zza pleców; fly – latanie; walk – koniec latania; iamwarren – pole EMO; allskillpoints – pełne doświadczenie; allweapons – pełne uzbrojenie; allammo – amunicja; tantalus – zabija cel; opensesame – otwiera wskazane drzwi; legend – ukryte menu; allhealth – na zdrowie!; allenergy – pełna energia; allcredits – 10 000 kredytek; allimages – obrazki; summon X – daje przedmiot X; spawnmass X Y – Spawn # of Item X.
Przedmioty: Lockpick; basketball; MultiTool; AcousticSensor; Ammo10mm; AmmoDart; AmmoDartPoison; AmmoDartFlare; AmmoNapalm; AmmoPlasma; Ammo3006; AmmoRockets; AmmoRocketWP; Ammo20mm; AmmoSabot; WeaponPistol; WeaponRifle; WeaponStealthPistol; WeaponShuriken; WeaponSawedOffShotgun; WeaponProd; WeaponPlasmaRifle; WeaponAssaultShotgun; WeaponFlameThrower; WeaponGasGrenade; WeaponLAM; Weaponmodaccuracy; Weaponmodclip; Weaponmodlaser; Weaponmodrange; Weaponmodrecoil; Weaponmodscope; Weaponmodsilencer; AugBallistic; AugCloak; AugDatalink; AugEMP; AugEnviro; AugIFF; AugShield; AugStealth; AugTarget; Terrorist; JCDentonMale; PaulDenton; Greasel; Gray; TiffanySavage; NicoletteDuClare; JoeGreene; WaltonSimons; JojoFine; AlexJacobson; JaimeReyes; BobPage; RepairBot; MedicalBot; HazMatSuit.

GROUND CONTROL

W głównym menu wciśnij jednocześnie klawisze M, S i V. Pojawi się okienko, w którym możesz wpisywać kody: console – klawisz „~" (tylda) włącza wyświetlanie konsoli; god – tryb God Mode dla wszystkich jednostek; notgod – wyłączenie trybu God Mode; gimme maps – możesz rozegrać wszystkie misje w trybie Custom Game; flashlight – tryb Flashlight GUI; from massive with love – zabawne tekstury; the new generation of rts-games – możesz rozegrać dodatkową misję w menu Custom Game.

FLYING HEROES

W czasie gry wpisz któryś z poniższych kodów: Acid Rain – niardica; Agmines – senimga; Armageddon – noddegamra; Cloak – kaolc; Death Cloud – duolchtaed; Disorientate – tsooberif; FallFire – erifllaf; Fire boost – tsooberif; Fireball – llaberif; Flash – hsalf; pełny zapas amunicji – ommalluf; pełne zdrowie – htlaehlluf; pełny zapas punktów many – anamlluf; Gas Barrel – lerrabsag; Iceball – llabeci; Invisible – elbisivni; Metal Star – ratslatem; Teleporter – retropelet; Xemines – senimex; nieznany – eriftes; nieznany – dicahsalps; nieznany – llaezeerf.

MDK 2

Aby uzyskać całkowitą odporność, w czasie gry wciśnij „~" (tyldę) i po znaku zachęty „Omen" wpisz następujący ciąg znaków: mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0). Niestety, tę czynność będziesz musiał co jakiś czas powtarzać, gdyż przy rozpoczęciu każdego bloku gra zeruje obsługę skryptów wewnętrznych. Jednak zamiast wpisywać wszystko od początku, możesz po prostu uruchomić konsolę i użyć górnego kursora do powtórzenia ostatniej komendy. Inne kody (wpisuje się analogicznie jak poprzedni): mdkNewGame(1,12) – przeskok do poziomu 1; mdkNewGame(2,12) – przeskok do poziomu 2; mdkNewGame(3,12) – przeskok do poziomu 3; mdkNewGame(4,12) – przeskok do poziomu 4; mdkNewGame(5,11) – przeskok do poziomu 5; mdkNewGame(6,8) – przeskok do poziomu 6; mdkNewGame(7,11) – przeskok do poziomu 7; mdkNewGame(8,8) – przeskok do poziomu 8; mdkNewGame(9,13) – przeskok do poziomu 9; mdkNewGame(10,7) – przeskok do poziomu 10 (końcowy); mdkNewGame(11,1) – przeskok do poziomu 10 #1 (dodatkowy); mdkNewGame(12,1) – przeskok do poziomu 10 #2 (dodatkowy); GodDebugToggle() – włącz/wyłącz God Mode.

PLANESCAPE: TORMENT

Poniżej opisany zabieg pozwala obejrzeć wszystkie sekwencje FMV. Uwaga! Będziesz musiał zmienić jeden z plików gry. Wykonaj kopię „torment.ini", po czym otwórz go dowolnym edytorem tekstu i po nagłówku „[Movies]" dodaj poniższe wartości (musisz wpisać cały fragment kodu): BISLOGO=1; TSRLOGO=1; OPENING=1; SS_MSLAB=1; SIGIL=1; TIME=1; SS_PHARD=1; SS_ADETH=1; ALYBIRTH=1; DEATH=1; MAZE1=1; CURSTD=1; OUTLANDS=1; BAATOR=1; CARCERI=1; CRETURN=1; FORTRESS=1; FORTDOOR=1; ARRV_IGN=1; T1ENTER=1; METEOR=1; DRAGON=1; T1ABSORB=1; FINALE=1; CONFLAG=1; T1DEATH=1; RUNE=1; DRAGON=1; MAZE2=; ARRV_VHA=1.

SHOGUN: TOTAL WAR

W trakcie gry wpisz: .matteosartori – odsłania mapę; .daggins – jw.; .muchkoku. – KoKu bez ograniczeń; .conan. – bez konstrukcji, odwraca KoKu.

ULTIMA 9 - ASCENSION

W katalogu gry odszukaj plik o nazwie default.kmp. Otwórz go za pomocą edytora tekstu i znajdź linię [Cheat Commands]. Dodaj poniżej następujące linijki: alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable, alt+shift+l = toggle_avatar_fly. W czasie gry kombinacje Alt+Shift+i oraz Alt+Shift+l będą uruchamiać odpowiednie funkcje (nieśmiertelność i latanie). W ten sam sposób możesz też przyporządkować wybranym klawiszom inne funkcje: pass_one_hour; unpass_one_hour; sunrise_sunset; pass_one_minute; unpass_one_minute; toggle_sun; toggle_wind; toggle_storms; toggle_avatar_fast.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Wystartuj grę z parametrem –console (np: C:\Vampire\vampire.exe –console). W trybie singleplayer wciśnij „~", aby uruchomić konsolę. Wpisz któryś z poniższych kodów (UWAGA! Niektóre kody mogą być przypisane do każdej postaci w Twojej grupie – wystarczy kliknąć odpowiedni wizerunek, zanim wywołasz konsolę i rozpoczniesz wpisywanie kodów): god 0/1 – 1 = God Mode włączony, 0 = God Mode wyłączony; cash # – daje # pieniędzy; dropcash # – zabiera # pieniędzy; xp # – dodaje # do XP; freecasting – możesz używać dyscyplin bez zużywania krwi; ai – wyłącza SI zarówno dla potworów, jak i drużyny; addalldisciplines # – podwyższa wszystkie dyscypliny na poziom #; revive – pełne zdrowie (można użyć nawet po śmierci); vault – otworzenie osobistego skarbca; freeammo – nie potrzebujesz amunicji; killme – postać ginie całkowicie (nie pomaga nawet revive); totals – informacje (XP, złoto itd); addthing # – przywołanie przedmiotu # (np: Vitae, Dagger itp); advancement – wyświetla okno rozwoju postaci; framerate 0/1 – ilość klatek/sek. (1 = pokazany, 0=ukryty); poisonme – zatruwa postać; diseaseme – postać pada ofiarą epidemii; damage me – zadaje obrażenia postaci; whereis – parametry lokacji; frenzyme – powoduje wpadnięcie w szał; maxfps # –ustawia maksymalne FPS na #; shapeshift # – zmiana postaci w # (np: bat); shapeshift – zmiana w normalną postać; freeze – zamraża postać (lecz może ona się nadal poruszać); pause – pauza; resume – wznowienie akcji; emit # – wokół postaci pojawia się # (np: fire, gas); jump – przeskok do poziomu (lista poniżej).
Możesz też spróbować następujących kodów: aitrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, *aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack.
Przeskok do poziomu lub punktu – użyj kodu „Jump", aby natychmiast przenieść się do dowolnego obszaru w grze. Umieść # (hasz) za nazwą poziomu, aby przenieść się do oznaczonych punktów na tym poziomie (np: „Jump Monastery2" czy „Jump Monastery2 1"). UWAGA! Jeżeli przeskoczysz do innego poziomu, Twój plik auto–save ulegnie modyfikacji. Poza tym fakt, iż przeskoczyłeś do danego miejsca, nie powoduje przełączenia wszystkich parametrów dotyczących postępu fabuły, co może spowodować, iż do niektórych miejsc nie będziesz mógł się dostać (albo się z nich wydostać). Kod „Jump" jest dość niebezpieczny i powinieneś go używać w zasadzie tylko do odwiedzania miejsc, w których już byłeś.
Lista lokacji: Convent; ConventDay; OldTownDay; SmithyDay; Inn4StagsDay; JudithBridgeDay; University; StThomas; GoldenLaneDay; UnornaDay; EastGate; EastGateNight; OldTown; Smithy; Inn4Stags; JudithBridge; Unorna; Haven; PetrinHill; PetrinHillDay; AnezkaRoom; NQuarter; PragueCastle; PrinceBrandl; GoldenLane; DummyNorthQuarter; DummyNorthGate; DummyNorthQuarterGate; SilverMines; SilverMines2; SilverMines3; SilverMinesNight; Monastery; Monastery2; Monastery3; ArdanChantry; ArdanChantry2; ArdanChantry3; ArdanChantry4; JosefTunnels; JosefTunnels2; JosefTunnels3; VysMountain.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Konkurs Majesty

DO WYGRANIA!
37
GIER

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. MAJESTY

Do wygrania:

37 gier MAJESTY

Pytania:

1. Do jakiego gatunku gier należy MAJESTY?
2. Kto jest dystrybutorem tej gry w Polsce?
3. Czy akcja MAJESTY rozgrywa się w świecie fantasy?

Kartki pocztowe z odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca września pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Fundatorem nagród jest firma CD PROJEKT.

Konkurs Majesty

Dzięki historycznemu porozumieniu pomiędzy Studiem Ghibli a Disneyem mamy możliwość obejrzeć wysokiej klasy anime w „prawdziwym" kinie. Zupełnie tak, jak dzieje się to powszechnie w Japonii. Co prawda ukazanie się „Mononoke Hime" wisiało przez pewien czas na włosku, gdy przedsiębiorczy Amerykanie próbowali wymóc na Miyazakim zmiany w filmie (mimo iż w kontrakcie obie strony uzgodniły, że niedopuszczalne są żadne przeróbki). Obecnie, z powodu protestu fanów, opóźnieniu uległy prace nad wydaniem tego anime na płycie DVD – początkowo bowiem przewidziano jedynie amerykańską ścieżkę dźwiękową. Jednak prawdziwi fani nie wyobrażali sobie „Mononoke" bez oryginalnych japońskich dialogów.

„Mononoke Hime" to baśń rozgrywająca się w realiach XV–wiecznej Japonii. Czerpiąc z bogatego zbioru japońskich mitów i legend, film ukazuje nam starcie między ludźmi a zwierzętami i zwierzęcymi bogami. Z jednej strony mamy tradycję i legendy, jednak z drugiej – bardzo nowoczesne spojrzenie na konflikt między przemysłową cywilizacją a naturą. Siły tej drugiej reprezentowane są przez leśne zwierzęta oraz bogów, którzy zresztą również występują pod postacią zwierząt. Druga strona konfliktu to osadnicy, którzy zamieszkują Żelazne Miasto. Ta zarządzana przez Lady Eboshi osada jest schronieniem dla życiowych rozbitków, ludzi zepchniętych na margines społeczeństwa.

Głównym bohaterem filmu jest Ashitaka – młody książę z północy Japonii, który szuka ratunku przed klątwą, jaką obłożył go umierający bóg–odyniec. Ashitaka zostaje wplątany w starcie między ludźmi Lady Eboshi a San – dziewczyną wychowana od niemowlęcia przez boginię–wilczycę Moro. Walka wchodzi w fazę kulminacyjną, gdy wędrowny mnich Jigo obiecuje Eboshi względy u samego Cesarza. Musi mu tylko dostarczyć głowę Władcy Lasu – według legendy daje ona swemu posiadaczowi nieśmiertelność.

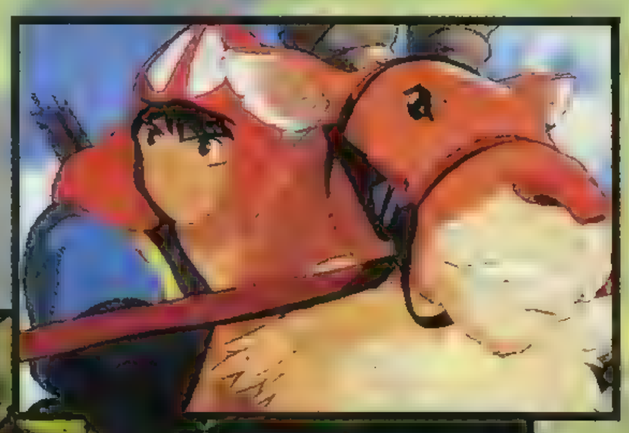
Ten zadowolony gość to Hayao Miyazaki, wszystko już narysował, teraz może sobie wypić japońską herbatę.

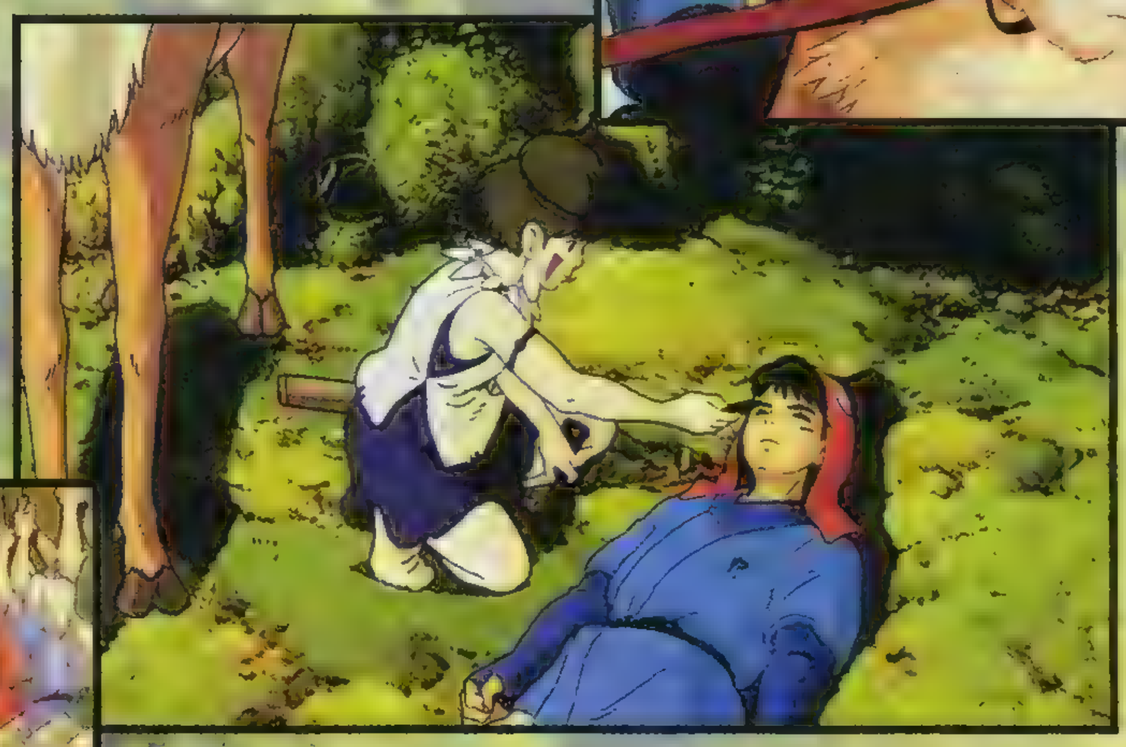
TWÓRCA

Hayao Miyazaki, zwany „Królem Anime", jest jednym z najwybitniejszych (jeśli nie najwybitniejszym żyjącym) animatorów i reżyserów w Japonii. Urodzony w 1941 roku, karierę animatora rozpoczął już w 1963. Od początku wyróżniał się swoimi zdolnościami graficznymi, jak i niewyczerpanym zasobem pomysłów na nowe filmy. W trakcie swojej kariery brał udział w tworzeniu animacji do znanych u nas seriali „Mahotsukai Sally" („Sally Czarodziejka" – odcinki 77 i 80) i „Himitsu No Akko–Chan" („Czarodziejskie zwierciadełko" – odcinki 44 i 61). Brał także udział w przygotowaniu japońskiej wersji przygód Pippi Langstrump, która jednak nie weszła w fazę realizacji ze względu na brak zgody autorki książki – Astrid Lindgren. W 1978 roku zrealizował jako reżyser swoją pierwszą serię telewizyjną – „Mirai Shonen Konan" („Conan, The Boy in Future"), a w rok później swój pierwszy film pełnometrażowy – „Rupan Sansei – Cagliostro No Shiro" („Lupin III: The Castle of Cagliostro"). Największy sukces miał jednak dopiero nadejść. W 1984 roku ukazał się film „Kaze No Tani No Naushika" („Nausicaa of the Valley of Wind") na podstawie jego własnej mangi. Sukces filmu pozwolił temu twórcy na założenie własnego studia filmowego – Studio Ghibli.

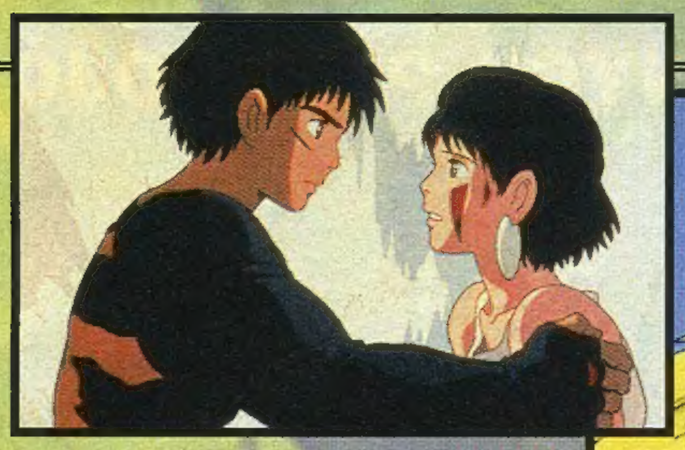
STUDIO

Po założeniu własnej wytwórni Miyazaki realizuje swoje najwybitniejsze dzieła. Po kolei ukazują się: w 1986 – „Tenku No Shiro Rapyuta" („Laputa: The Castle in the Sky"), w 1988 – „Tonari No Totoro" („Mój sąsiad Totoro" – wyświetlany w Polsce w Canal+ i w Ale Kino!), w 1989 – „Mayo No Takkyubin" („Kiki's Delivery Service"), w 1992 – „Kirenai No Buta" („Szkarłatny Pilot" – w Polsce oczywiście w Canal+ i Ale Kino!) i wreszcie w 1997 – „Mononoke Hime" („Księżniczka Mononoke" – w polskich kinach od 8 września 2000).





Jak widać, publiczność w naszym kraju miała już okazję zetknąć się z twórczością Miyazakiego, w tym z jego najwybitniejszym przed „Mononoke" dziełem – „Tonari No Totoro". Chociaż obraz ten pozornie przeznaczony jest dla najmłodszych widzów, to wyrobiony odbiorca bez trudu dostrzeże, że jest to zarówno film dla dzieci, jak też przeznaczony dla dojrzałej widowni film „o dzieciach" – o świecie ich wyobraźni, sposobie postrzegania świata, o roli, jaką odgrywa w ich życiu ukryty przed oczami dorosłych tajemny świat fantazji.



KSIĘŻNICZKA MONONOKE

Ostatnie dzieło Hayao Miyazakiego – „Mononoke Hime” – zapowiada się na przebój tego roku. Mroczna opowieść o walce między ludźmi a bogami ma szansę nie tylko przyciągnąć fanów anime, lecz także przekonać szeroką publiczność o zaletach japońskiej animacji.

Studio Ghibli to jednak nie tylko Miyazaki, w tej pracowni powstają też dzieła Isao Takahaty (reżyser, wspólnik i długoletni przyjaciel Miyazakiego) oraz innych reżyserów i animatorów. Wystarczy powiedzieć, iż zostały tu wyprodukowane takie filmy jak: „Mimi Wo Sumaseba” („Whisper of the Heart”, ze scenariuszem Miyazakiego) czy wstrząsający „Hotaru No Haka” („Grave of the Fireflies”, scenariusz i reżyseria Isao Takahata).

EKOLOGIA

„Mononoke Hime” jest obrazem znacznie poważniejszym i utrzymanym w ciemniejszych barwach niż wcześniejsze dzieła Miyazakiego. Co prawda ekologia i ostrzeżenie przed nadmierną eksploatacją środowiska naturalnego stanowiły już podłoże jednego z filmów Miyazakiego – „Kaze No Tani No Naushika”. W gruncie rzeczy był on jednak naładowany optymizmem, nadzieją, ze wzajemnie przeplatającymi się momentami powagi i radości. „Mononoke Hime” jest obrazem bardziej gorzkim – przeznaczonym już nie dla tych, którzy oczekują beztroskiej zabawy.

Jak już zapewne fani japońskiej animacji przeczuwają, film powali nas na kolana jakością obrazu. Miyazaki i jego animatorzy stworzyli na ekranie zarówno malownicze krajobrazy, jak i wbijające w fotel, dynamiczne sceny akcji. Każde z miejsc, w których rozgrywa się akcja, posiada swą charakterystyczną atmosferę. Bogata zieleń lasu, wraz z delikatnym rysunkiem traw, drzew, powierzchni wody czy skał, kontrastuje z obrazem miasta, z jego mieszanką domów mieszkalnych, obronnych wałów, rzemieślniczych warsztatów. Także różnica między lasem zamieszkiwanym wciąż przez bogów, a lasem opanowanym przez ludzi będzie dla widza zupełnie oczywista. Znakomita animacja znajduje swoje uzupełnienie w równie znakomitej, nastrojowej muzyce Joe Hisaishi.

Film nie dostarczy nam prostych odpowiedzi, łatwych rozwiązań ani szczęśliwego zakończenia w typie amerykańskiego happy endu. Jego zadaniem jest raczej poruszenie pewnych strun w ludzkiej psychice, zadanie pytań, na które sami musimy znaleźć odpowiedzi. „Mononoke Hime” nie jest sielankową wizją, jaką karmi nas współczesny Hollywood, jest to obraz mroczny, czasem okrutny i brutalny, naładowany emocjami. Dzięki temu jednak, pomimo jego baśniowej zawartości, mamy wrażenie, że mówi on o rzeczywistych ludziach, rzeczywistych czasach. Jest po prostu prawdziwy. Tyle że dla widzów wychowanych na Herkulesie, Xenie czy „poprawionej” wersji Robin Hooda może okazać się zbyt ciężki do strawienia.

Pejotl

Źródła: *www.ksiezniczka-mononoke.pl*
www.vision.pl
www.nausicaa.net
www.princess-mononoke.com
Animerica

Pierwsze szkice – tak nabierają kształtów przyszli bohaterowie filmu

KSIĘŻNICZKA MONONOKE
Scenariusz i reżyseria:
Hayao Miazaki
Muzyka: **Joe Hisaishi**
Produkcja: **Studio Ghibli**
Dystrybucja międzynarodowa:
Miramax Films
Dystrybucja w Polsce:
Vision Film Distribution Company
Premiera w Polsce:
8 września 2000.
Czas projekcji:
133 minuty

12

NOWA GRA TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW:

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do zlodowaciałych terenów Icewind Dale

Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do zlodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak groty Elfów czy Cytadelę Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków z potężnymi wrogami, których w krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są nieludzko ogromne i potężne (cyklopy, żuki-giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiercionośna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamarznięte szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieudanej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zła zalewającego Faerun od północy.

Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?

- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gatei Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay
BLACK ISLE studios
BIOWARE INFINITY ENGINE
Advanced Dungeons & Dragons
OFFICIAL Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
PROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE, PLANESCAPE: TORMENT I SERII FALLOUT.

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE

Premiera już 6 września

Więcej informacji o grze Icewind Dale znajdziesz na
http://icewind.cdprojekt.com/

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp.Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami hnadlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldurs Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp.Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive.

LEGENDA POWRACA!

GRANDPRIX 3

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą super-szybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania - to najwyższej jakości, niemal fotograficzna grafika, której rodzice oglądający wyścigi F1 w telewizji mogą Ci tylko pozazdrościć... Nie mówiąc już o tym, że w Grand Prix 3 to Ty jesteś kierowcą!

W SPRZEDAŻY JUŻ POD KONIEC SIERPNIA!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealnie odwzorowane wszystkie tory, zespoły i bolidy. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

Produkt posiada oficjalną licencję FIA. Premiera już w sierpniu a cena gry to tylko 99 złotych!

„Grand Prix 3 pokonała przeciwników... wyznaczyła nowy standard na wiele lat" - PCZONE
„Dzieło Geoffa Crammonda to punkt odniesienia dla wszystkich innych samochodówek" - EDGE
„Zrobiła na nas ogromne wrażenie... i na was też zrobi." - PCGAMER
„Jesteśmy przekonani, że to będzie wielki hit" - Computer Trade Weekly
„Najlepsza gra na targach" - European Computer Trade Show

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. All rights reserved. Game Code © 2000 Geoff Crammond. All Rights Reserved. "An official product of the 1998 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd." "Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.